KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno IX
NUMERO 100 - OTTOBRE 2000

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:
Andrea Baricordi

Lettering
Alcadia Snc

Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc

Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini

Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi

Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio che però li vincola indissolubilmente l'uno all'altra. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e decine di creature... divine e demoniache! In questo momento, però, i problemi sentimentali sono tutti di **Banpei**, il piccolo guardiano robot. Dopo aver chiesto a Skuld di permettere alla sua amata bambola automatica di camminare, si vede recapitare una ragazzina dotata di coscienza propria che lo trova insopportabile... e che adora la minore delle tre dee! Durante una fuga, la robottina riesce a disattivare l'odiato pretendente, ma poi precipita in un pozzo abbandonato...

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma questi ultimi non svelano ai terrestri i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Il Ministro degli Esteri fardiano **Sheska** assume il grado militare di generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: il vecchio Hosuke convince il nipote (in realtà suo figlio) a pilotare il gigantesco robot **Exaxxion**, e gli alieni scoprono di potere poco contro quella che in realtà è una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità, e progettando di rientrarne in possesso. **Akane Hino** (compagna di classe di Hoichi) e **Reiko** (la madre del ragazzo) vengono catturate e interrogate, ma Hoichi riesce a recuperarle. Ad Akane è però stata impiantata una microspia che si inserisce nel sistema di controllo dell'Exaxxion come un virus, costringendo Isaka e Hoichi ad abbandonare il robot per permettere all'AI di contrastare l'hackeraggio. Intanto il golpe di Sheska prende definitivamente il via, sottraendo materiale top secret al distaccamento fardiano sulla Terra. Sempre più combattuto sul da farsi, Hoichi decide di cercare di capire cosa pensa l'opinione pubblica di lui, scoprendo che molti lo ritengono responsabile della guerra. Decide così di metter da parte i dubbi, andare a recuperare Akane e riprendere a combattere...

NARUTARU - Durante le vacanze estive la frenetica **Shiina** trova un buffo essere che tiene con sé e battezza **Hoshimaru**. Sulla via del ritorno l'aereo che trasporta Shiina – della ditta Motoki per cui lavora il padre - subisce l'attacco di una misteriosa creatura volante. La ragazzina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti grazie ai poteri di Hoshimaru e all'aiuto di una misteriosa giovane a bordo di un assurdo velivolo. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura**, una ragazzina che possiede una creatura simile a Hoshimaru, a cui però è collegata mentalmente. Le due decidono di indagare sui misteriosi incidenti – già due - che coinvolgono la compagnia aerea del padre, ma vengono aggredite da **Komori**, un ragazzino in possesso di un terzo essere simile ai loro che propone ad Akira di affiancarlo per plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru si sbarazza di lui, ma la mente di Akira inizia a vacillare. Alcuni giorni dopo, non avendo più notizie di Komori, tre suoi coetanei impegnati nella missione di dare vita a una nuova società dominata dall'uguaglianza decidono di indagare sulla scomparsa del collega. Contemporaneamente le autorità istituiscono un comitato segreto composto da tecnici e militari con il compito d'indagare sulle strane apparizioni che costellano i cieli internazionali. Il giovane e dispotico **Tatsumi Miyako** ha il comando delle operazioni, mentre la dottoressa **Misao Tamai** (madre di Shiina) è incaricata di condurre le ricerche facendo le più ardite ipotesi sull'identità degli oggetti volanti che – qualunque sia la loro provenienza – mostrano numerosi elementi in comune con i draghi delle leggende di ogni parte del mondo. Qualche tempo dopo, una strana creatura con le sembianze di un angelo abbatte i caccia pilotati dal padre di Shiina e da un collega, i quali vengono dati per dispersi...

KAMIKAZE - Misao Mikogami, una ragazzina orfana appena adottata da nuovi genitori, è in grado di vedere nello schermo creato dalle gocce di pioggia che cadono immagini terrificanti riguardanti il proprio futuro. Un brutto giorno l'incubo prende forma davanti ai suoi occhi: la sua compagna di scuola **Sakurai** (che però gli altri chiamano **Aiguma**), due strani uomini e il bellissimo **Kaenguma** fanno irruzione a casa sua con cattive intenzioni. Questo perché lei è la **Dama dell'Acqua**, discendente dei Cinque Grandi di Kunitsu della stirpe dei **Matsurowanu Kegainotami**, i Ribelli Non Illuminati. Ma a qualcuno sta a cuore la situazione della terrorizzata giovane, perché fa la sua comparsa il glaciale **Kamuro Ishigami**, l'**Uomo della Terra**, della sua stessa stirpe, a proteggerla dagli aggressori con poteri apparentemente imbattibili. Misao racconta la sua storia alla giornalista **Keiko Mase**, che le consiglia di tornare comunque a frequentare la scuola: ma è proprio qui che la ragazzina incontra di nuovo Sakurai/Aiguma, che le conferma la sua amicizia (ma solo tra le mura scolastiche!) proprio mentre i suoi compagni danno il via a una crudele incursione per stanarla. Per evitare ulteriori spargimenti di sangue, Misao si consegna ai nemici, mentre scopre che sia la stirpe dei demoni, sia quella dei Kegainotami sono interessate a resuscitare le Ottantotto Belve, e per farlo c'è bisogno del sangue di Misao e del Torii della Sede Principale. Proprio mentre Misao decide una volta per tutte di stare dalla parte di Kamuro, **Higa**, il **Signore del Fuoco**, entra in gioco e mette in difficoltà il giovane guerriero, che deve ritirarsi...

AITEN MYOO - Kotono Mitsuyoshi è una quindicenne ingenua, sempre pronta a concedere la propria fiducia a chiunque. Quando alcune strane aggressioni iniziano a capitare nel quartiere, inizia a spaventarsi e a identificare un elemento comune a tutte le situazioni: la costante presenza di uno strano bambino. Il suo stupore è grande quando una sera, rientrando a casa, i genitori glielo presentano come il nuovo coinquilino: **Aiten Myoo**, questo il suo nome, è il figlio di un superiore del padre, e pertanto va trattato con la massima cura! I sospetti sul conto del piccoletto vengono alimentati da nuove incursioni del 'maniaco del quartiere', ma Kotono decide di dare credito ad Aiten. Dopo aver scoperto che **Tsuda**, uno dei suoi compagni di classe aggrediti dal 'maniaco', si era reso più volte responsabile di percosse ai danni di anziani e barboni, Kotono inizia a vedere Aiten sotto una luce nuova. Ma è lui a spiegarle l'arcano. Aiten viene dal Mondo dei Lapislazzuli Puri con l'intento di proteggere la gente da vicino, anche se per farlo pare che debba colpirla con il suo **Sonaglio Pentaforcato**. Poco prima del processo che dovrà giudicarlo, Tsuda muore, lasciando Aiten esterrefatto: il giovane teppista era la persona che avrebbe dovuto salvare...

LE KAPPA SORPRESE DEL NUMERO 100! - Tanto per spaziare da un lato all'altro del mondo dei manga, eccovi due sorprese molto ma molto ma molto particolari. La prima è **Noise**, un horror-noire accostabile alle tetre atmosfere di videogiochi come *Resident Evil* o *Silent Hill*, realizzato in quattro episodi all'anno dallo stesso Tsutomu Nihei dell'inquietante *Blame*. In questo numero e nel prossimo potrete leggere il prologo, ovvero tutto il materiale pubblicato finora in Giappone. Successivamente, ogni volta che un nuovo episodio sarà pronto, saremo più che felici di ospitarlo su queste pagine, probabilmente in concomitanza con il **Kappa Plus**. La seconda sorpresa è una dolcissima favola moderna, vincitrice del **Premio Shikisho** del 1998 indetto dalla casa editrice Kodansha. Siamo sicuri che **I golfini della nonna** vi farà commuovere almeno quanto ha fatto commuovere noi... E sì che ne abbiamo, di pelo sullo stomaco!

---

sommario

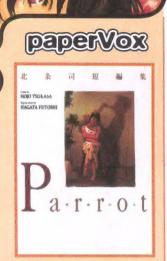
In copertina:

Qui a fianco:

L'ACCENTO SUL CENTO

Da qualche mese è uscito per Feltrinelli un nuovo romanzo di Haruki Murakami intitolato **A sud del confine, a ovest del sole**. Un bellissimo libro che non mancheremo di segnalare in uno dei prossimi numeri della nostra 'ammiraglia', ma che ci traina già in questo editoriale attraverso una sua frase, che riportiamo fedelmente a fondo pagina. E' proprio vero, lo scorrere del tempo è un processo irreversibile. Otto anni e quattro mesi sono tanti per una rivista, specialmente di questi tempi. Lo sono ancor più per un *contenitore* di fumetti. Cento copertine sono davvero tante per essere passate in rassegna, e non abbiamo certo bisogno di ricordarvi gli autori e i serial che ci hanno accompagnato, ancora oggi nella mente e nel cuore di ogni fan. **Kappa Magazine** sarà anche una vecchia signora segnata dal tempo, ma siamo fieri delle nostre rughe, orgogliosi di essere sopravvissuti a tutti e a tutto. E se ci siamo riusciti – inutile dirlo – è anche grazie a voi.
Ma tante cose potevano essere cambiate, così negli ultimi mesi abbiamo voluto dimostrare a tutti – persino a noi stessi – di poterci mettere ancora in gioco. Senza bisogno di ridicoli lifting, semmai di un nuovo guardaroba. **Kappa Magazine** taglia uno storico traguardo ereditando rubriche da **Express**, ritrovando antiche alleanze, ottenendo nuovi titoli da Kodansha e una promessa al nostro editore: tra pochi mesi, quattro per la precisione, vi potrete godere un 'balenottero' al mese, perché la mutazione **Plus** diverrà costante nel tempo, a grande richiesta di tutti.
Grazie alle 256 pagine di questa rivista che diverranno 'regolari', le tavole che adattiamo mensilmente per le Edizioni Star Comics salgono quasi a 4.000. Un dato importante, forse un record. Comunque sia, una mole di lavoro che difficilmente potremmo gestire senza l'aiuto di tanti compagni di viaggio. Uno in più, da questo mese: formatosi professionalmente tra i manga della storica Granata Press, già autore di "Mondo Naif", Andrea Accardi lascia il gruppo Marvel Italia e trasferisce in casa Kappa la sua carica di direttore di produzione. Nel dare a lui il benvenuto a bordo, ne approfittiamo per amplificare i nostri ringraziamenti al resto della redazione, e quindi a Monica Carpino (proofreading), Marco Tamagnini (grafica), Serena Varani (licensing), Nadia Maremmi (segreteria), Andrea Renzoni (lettering) e Giovanni Mattioli (coordinatore editoriale). Ma anche a Sabrina Daviddi e Filippo Sandri di Alcadia (che realizzano per noi parte del lettering e degli adattamenti grafici); ai traduttori Simona Stanzani, Monica Malavasi, Naomi Okita, Rieko Fukuda, Chigusa Namihira, Akiko Sakai e Keiko Ichiguchi; agli editor Francesco Satta, Mario Rivelli e Massimo Semerano; agli adattatori grafici Chiara Simone e Francesco Barbieri; alla proofreader Sara Colaone; a chi ha scritto per **Kappa** articoli e rubriche. Senza dimenticare ovviamente la redazione Star Comics, ossia il nostro boss Giovanni Bovini, la nostra corrispondente con il Giappone (nonché traduttrice) Rie Zushi, le amministratrici Maria Grazia Acacia e Marida Brunori, e la nostra 'voce in terra perugina' Emilia Mastropierro. No, non temete, non ci siamo scordati di voi. A tutti voi lettori dedichiamo questo e i prossimi numeri, perché **Kappa** è e rimarrà sempre il manifesto di ogni *vero* appassionato di manga in Italia. A noi Kappa boys, infine, non possiamo che augurare il più classico "cento di questi giorni".
E, per una volta, lasciateci firmare per esteso...

Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(i vostri affezionati Kappa boys)

«Nella vita ci sono tante cose che possono essere cambiate e altre che sono irreversibili. Lo scorrere del tempo è un processo irreversibile.» **Haruki Murakami**

Tsukasa Hojo e Futoshi Nagata

PARROT

2000, soap opera, 112 pagine, colore, ¥ 952, Shueisha

Prodotti per le pagine di "Men's Non-no", i nove episodi di Parrot raccolti in questo coloratissimo volume ci mostrano uno Tsukasa Hojo sempre più camaleontico, questa volta alle prese con gli effetti speciali della computer grafica. Supportato dal talentuoso Futoshi Nagata, infatti, il papà di City Hunter dà corpo a scenari e personaggi quanto mai realistici. Parrot è una storia d'amore dall'incipit drammatico, l'addio di una ragazza al suo fidanzato, vittima di un incidente automobilistico. E sul luogo della forzata separazione il destino vuole un nuovo incontro, tra la giovane e un sassofonista. Un musicista di strada, le stesse strade della capitale nipponica in cui la storia ci trascina, entrando nei locali notturni, negli studi di registrazione, tra gli usi e costumi del Giappone contemporaneo. Parrot non è l'unica sorpresa di questo speciale, tra le storie d'appendice spicca un corto d'eccezione, un inedito di Cat's Eye per un tuffo nel passato, quando le sorelline erano ancora in azione. Anche se questa volta è indagato il rapporto tra Toshio e Rui, sotto gli occhi di una Hitomi malinconica e ombrosa. Ricordiamo inoltre i brevi The eye of assassin, Air Man e Portrait of father, che spaziano dal thriller alla Wong Kar-Way alle storie di supereroi, fino al matrimonio di una figlia visto con gli occhi apprensivi di un genitore. Un libro da collezionare, il cui unico limite sta proprio nella tecnica utilizzata, troppo realistica, che specula sui fotoritocchi e deforma ogni dettaglio, mostrando gli interventi di Hojo sulle singole fotografie. Se i manga del futuro dovessero essere così debitori del computer sarebbe un vero peccato. La sperimentazione è importante, ma forse è bene non lasciarsi prendere troppo la mano. **MDG**

Hiyoko Kobayashi

HIYOKO VOICE

118 pagine, poster double face, 1.429 ¥, Kodansha

Hiyoko Kobayashi è una delle poche autrici che si dedica anima e corpo al fumetto per adulti, anche se questa etichetta le va sicuramente un po' stretta. Già autrice dei manga **Peridot** e **Dispatch!!**, si è fatta notare dalle grandi case editrici che l'hanno elevata ad autrice a tutto tondo. In questo caso, la Kodansha pubblica un volume davvero molto raffinato contenente le sue più belle illustrazioni, erotiche e non, più alcune storie brevi a mezzatinta e una sezione dedicata ai lavori extra, realizzati per decorare cover di riviste di animazione o altro. Un bel poster a colori, da un lato provocante e dall'altro soft, completa il volume. Il poster stesso è una specie di carta d'identità dell'autrice: due facce, due modi di vedere la stessa cosa. Delicatezza ed erotismo. Infatti, se da un lato le immagini sono tanto aggraziate e curate da far pensare quasi a una produzione per ragazze, le scene erotiche sono talmente forti, e appaiono con tanta violenza all'interno di un contesto delicato, da creare il vero corto circuito che tanti autori di sesso maschile non sono mai riusciti nemmeno a sfiorare. Nel volume è contenuta anche la storia breve **Virgin Heart**, di prossima pubblicazione su **ErotiKappa 3**, che fornirà un piccolo preview delle potenzialità dell'autrice anche al pubblico italiano. **AB**

Masmi Obari

G - ONE GRADE ONE

120 pag, 2.190 ¥, Movic

Sebbene qui da noi sia praticamente sconosciuto, Masami Obari è sicuramente uno dei più eclettici disegnatori del sol levante, molto amato soprattutto fra gli otaku più incalliti e nel mondo delle fanzine, mondo dal quale lui stesso proviene. Nei suoi personaggi e nelle sue illustrazioni possiamo notare come siano stravolte le regole fondamentali dell'anatomia e del movimento, per i suoi eroi (ma soprattutto nei prorompenti seni delle sue eroine) non vigono le normali leggi della gravità e le figure sembrano serpenti in continuo movimento. Sebbene detta così possa risultare una visione negativa del disegnatore, a un'attenta analisi i suoi personaggi possiedono una carica sensuale ed erotica molto forte. Il libro presenta diverse illustrazioni raggruppate per genere e personaggi, la cui parte più importante è dedicata alla saga videoludica di *Fatal Fury*, di cui ha caratterizzato i personaggi delle versioni animate e a *Gowcaizer*, altro videogame dell'SNK al quale Obari sembra molto legato, se non'altro perché suoi sono i personaggi e sua è la regia degli OAV. Altra sezione è dedicata agli omaggi di varie serie, fra cui *Dragonar*, *Gundam* e *Gatchaman*. Chiude il libro la parte dedicata al suo lavoro più recente, *Virus Buster Serge*, serie televisiva fantascientifico - horror di cui ha curato il character design. Conclude il tutto un'intervista e una carrellata di foto che ritraggono graziose modelle vestite come i personaggi da lui creati. Probabilmente, i disegni di Obari producono sensazioni contrastanti a chi li osserva, e sicuramente il suo tratto lo si adora o lo si odia... A voi l'ardua sentenza, ma per quanto mi riguarda io l'adoro. **AP**

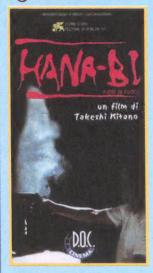
HEN - BIZZARRO

1997, commedia erotica, VM 18, 80 min., L. 39.900, Yamato

Chizuru Yoshida si scopre lesbica, anche se non lo vuole ammettere. Le piace Azumi Yamada, una sua coetanea appena giunta dalla provincia. Azumi vorrebbe esserle amica, ma Chizuru è la classica persona a cui, se le dai un dito, si prende il braccio. O meglio, tutto il corpo. Direttamente dal manga di successo di Hiroya Oku, una videocassetta che racchiude entrambi gli OAV usciti in Giappone, e che ripercorre con grande fedeltà i primissimi episodi della serie a fumetti, riproducendo perfettamente lo stile dell'autore originale ma, soprattutto, il ritmo, le pause e la tensione delle singole scene. Tutto questo grazie a Yasuomi Umezu, noto per i più recenti OAV di *Polymar*, *Kyashan* e *Gatchaman*. L'unica parte inventata dallo sceneggiatore Masayori Sekishima è quella che conclude idealmente una storia che è palesemente ben lungi dal concludersi. D'altra parte, lasciare tutto in sospeso sarebbe stato davvero deprecabile. Un avvertimento per i maniaci dell'animazione 'vietata ai minori': aspettarsi una qualsiasi storia intrisa di sveltine a raffica sarebbe assolutamente sbagliato. Questo è uno di quegli anime che presuppone interesse dello spettatore nei confronti della storia, più che in 'certe scene', comunque ben gestite e volutamente mai troppo spinte. Insomma, finalmente una commedia erotica che rivaluta il genere, svalutatissimo soprattutto per quanto riguarda il Giappone. **AB**

TOKYO PRIVATE POLICE

1997, azione/erotico, VM 18, 60 min., 39.900, Yamato

Presupposti alla *Robocop*, ambientazione alla *Scuola di polizia* e sviluppo alla Rocco Siffredi Production per un doppio OAV contenuto tutto nella stessa cassetta. La criminalità di Tokyo è salita alle stelle, le istituzioni preposte al controllo della medesima non bastano più, e un ente privato - la TPP, per l'appunto – si fa carico dell'incolumità dei cittadini (paganti). Tutto questo fra una felice 'galoppata' e l'altra, unico svago degli agenti all'interno della centrale operativa. E così, uffici dirigenziali, aule tattiche, camerate e spogliatoi si trasformano spesso in graziosi ambienti dove gli agenti di entrambi i sessi espletano le varie pratiche ormonali per ritrovare il giusto equilibrio. La storia in generale va dal flebile all'insignificante, ma le scene di sesso – finalmente! – sono gestite con grande maestria e varietà, senza scadere nei soliti luoghi comuni e inquadrature ritrite. Merito forse del ritorno alla supervisione di Dr. Pochi (quello dei leggendari *Cream Lemon*), che recentemente ci aveva deluso con altra robetta da poco (una prematura andropausa?) e che ora dà invece il meglio di sé. Comunque sia, un OAV da guardare con il telecomando nell'unica mano libera (nell'altra si suppone abbiate una bibita), e il tasto FFWD pronto all'uso per saltare le pressoché inutili parti dedicate alla trama. **K**

HANA-BI

1997, poliziesco, 103', lire 9.900, Elle U

Sono due gli ideogrammi che compongono 'hana' e 'bi', ossia 'fiore' e 'fuoco', simboli di vita e di morte. Fuochi d'artificio come quelli che spara il protagonista Nishi per regalare un sorriso alla moglie malata di leucemia, ma anche come le pallottole che attraversano a più riprese lo schermo e che costringono il collega Horibe su una sedia a rotelle. Se l'inferno dei poliziotti è la loro coscienza, questo capolavoro di Takeshi Kitano ne celebra le ambiguità mascherando dietro al genere poliziesco una struggente storia d'amore e amicizia. Leone d'Oro al Festival di Venezia nel 1997, **Hana-Bi** sa essere disperatamente giapponese in ogni suo dialogo e in ogni suo silenzio, in ogni suo rituale e in ogni suo gesto. Ma è capace di urlare la disperazione nel descrivere la contiguità tra la filosofia dei criminali e quella dei poliziotti, senza per questo rinunciare alla sua struttura minimalista.

In America Kitano è stato definito un Tarantino d'Oriente illuminato dalla poesia. La stessa che ritroviamo nei quadri naif di Horibe (in realtà dello stesso Kitano, pittore e fumettista), che anticipano magicamente le fasi del racconto.

La stessa che chiude il film su una delle spiagge tanto care al regista, vuota, percorsa dal vento, profumata dal mare d'inverno, teatro ideale per un doppio hara-kiri. Mentre sullo sfondo stridono i gabbiani, e un bambino cerca di far volare il suo aquilone. Una straordinaria prova d'autore disponibile da qualche mese in economica, grazie alle idee multimediali elleu. **MDG**

rubriKappa

Ciao a tutti e Buon Cento! Per l'occasione mi sono messo lo smoking, ma temo che attraverso la carta stampata non si veda, vero? Ok, allora mi rimetto in mutande, che sto meglio. Ahhh... Bene, cosa dovevo dirvi? Ah, certo! Le CLAMP sono tornate all'attacco con un nuovo manga, anche se questa volta è dedicato ai maschietti. S'intitola **Chobits** ed è iniziato sulla rivista "Young" a partire da ottobre. Utilizzando il loro tratto più 'maskulo', lo stesso di **Angelic Layer**, insomma, hanno dato vita a una storia videogirleggiante, col solito sfigato cronico che non trova donne e che per qualche motivo se ne becca una 'gratis' e completamente disponibile. Se la storia non si riprende subito, la gettiamo nel dimenticatoio. D'altra parte, sappiamo che le CLAMP stupiscono sempre, e quindi... Va detto però che stavolta le protagoniste non sono semplici ragazzine piovute dal cielo, ma veri e propri personal computer antropomorfi, studiati per essere più aggraziati visivamente. Come se non bastasse, il protagonista Hideki Motosuwa trova la sua 'personalcomputeressa' in un vicolo, in mezzo ai bidoni, e quando decide di portarsela a casa, non si accorge di aver perso il dischetto d'avvio. Domanda: secondo voi dove si trova il pulsante d'accensione di queste meraviglie tecnologiche? Esatto! Ok, associazioni femministe: avete il mio permesso di lanciarvi in una crociata anti-CLAMP. Se invece avete voglia di lanciarvi in Internet, vi consiglio il sito www.e-mangaonline.com in cui potrete trovare le versioni animate e sonorizzate di alcuni manga pubblicati da Kodansha, fra cui **Gon** di Masashi Tanaka e **Cut** del nostrano Giuseppe Palumbo, con le movimentate disavventure del suo zazzeruto protagonista, pubblicate anche in Italia da Phoenix. E ora passiamo a voi. **Emilio** da Domus Novas mi manda una e-mail con un disegno allegato e mi chiede se mi è piaciuto. Sì, caro Emilio. Era tanto buono che l'ho subito messo in forno con cipolle e rosmarino e me lo sono

Chobits © Clamp/Kodansha

newsLetter

Miliardi di anime - In un articolo del prestigioso mensile "Video Store Magazine", rivista dedicata agli addetti del settore home video statunitense, il mercato degli anime negli USA viene indicato come un'industria da più di 65 milioni di dollari in costante crescita (oltre 130 miliardi di lire) escludendo dal calcolo, però, il fenomeno **Pokemon**. Gli appassionati di animazione nipponica sono indicati come una delle forze trainanti del mercato DVD: "Gli anime fan sono parecchio vicini al profilo medio del mercato DVD: sono per lo più ragazzi, interessati alle nuove tecnologie, e hanno parecchi soldi da spendere (...) Gli anime fan sono clienti che si fanno sentire e hanno grande influenza su chi prende le decisioni nelle case di produzione". L'articolo afferma però che "la parte di pubblico che si fa sentire di più è, comunque, una minoranza, mentre la grande maggioranza dei clienti occasionali comprano ciò che trovano". L'articolo cita poi come esempio il caso delle "forti proteste da parte dei frequentatori dei forum on line per alcuni errori nell'editing del primo DVD di **Evangelion** della ADV films, anche se in realtà il disco è di gran lunga il titolo DVD più venduto della casa americana".

Nuove serie TV - Finalmente è iniziato **Tri-Zenon**, la nuova creatura del veterano Kasumi Hasegawa (*Slayers*, *El Hazard*) in lavorazione da più di tre anni, e racconta la vicenda che ruota attorno al robot Tri-Zenon e all'equipaggio della nave da battaglia Touun (Akira, Kana, Ai, Gentarou, Gon, Sae e Ryoko) che si trova ad avere a che fare con una sconosciuta intelligenza aliena. **Hajime no Ippo** segnerà invece il ritorno della boxe in una serie TV. Prodotto da Mad House, per la regia di Akira Nishimura, è l'adattamento animato dell'omonimo manga di George Morikawa pubblicato da Kodansha su "Shonen Magazine" giunto ormai al 53° volume. La serie narra la storia di un giovane boxer, ed è talmente popolare in Giappone che è già prevista l'uscita di un videogame per Playstation 2 basato su di essa, intitolato **Hajime No Ippo - Victorious Boxers**. Infine, **Yami no Matsuei**, prodotto da J.C.STAFF, regia di Hiroko Tokita e disegni di Yumi Nakayama. Quest'ultima serie, tratta dal manga di Yoko Matsushita pubblicato da Hakusensha, è iniziata il 2 ottobre sul canale satellitare Wowow: i protagonisti sono Asato Tsuzuki e Hisoka Kurosaki, membri del popolo degli *shinigami*, che devono scortare le anime nell'aldilà in base a quanto riportato nel Libro delle Leggi dei Morti. Il manga **Yami no Matsuei** appartiene al genere shojo, benché si spinga spesso ai confini dello shonen ai, con una caratterizzazione dei personaggi maschili molto complessa.

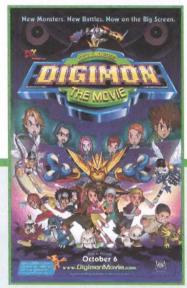
Hajime no Ippo

Yami no Matsuei

pappato. La sua riproduzione la potete però vedere pubblicata proprio qui, nella sezione **OtakuArt**. Le **Miss Kappa** di questo mese sono ben due (per il numero cento non abbiamo badiato a spese), e sono originali: direttamente da **Orange Road**, ecco a voi **Madoka Ayukawa** e **Hikaru Hiyama**! Dalle parti di **Otaku 100%** sono invece lieto di presentarvi **Alessandro Antonelli** nei panni di un **Ken il guerriero** in piena attività motoria e la 'solita' **Marika Roncon**, questa volta riproducente le gesta olimpioniche di **Hilary**. Anche queste due foto fanno parte della sezione 'recuperi', ovvero tutte quelle arrivate in questi anni e che non sono mai riuscito a pubblicare per motivi di spazio. Come dite? Se sono molto datate? Altroché! Attualmente Marika è un'arzilla vecchietta di ottantadue anni, mentre Alessandro è diventato nonno per la terza volta! Auguri!

Il vostro centesimo Kappa

Otaku 100%

otakuArt

Il sito dei Digimon - La Fox ha aperto un sito web in previsione del lancio del film di **Digimon** negli Stati Uniti. Nel sito è possibile trovare informazioni sul background dei personaggi (sia quelli umani, sia quelli 'digitali'), si può usare un gioco on line e anche partecipare a un quiz per vincere zainetti e altri gadget marchiati **Digimon**. Possono essere inoltre scaricate varie immagini dal film e una copia del poster ufficiale della pellicola, nonché un promo in formato Real Video. Il sito si trova all'indirizzo www.digimonmovie.com

Manga da giocare – Mentre il videogame di **Card Captor Sakura** per Game Boy color è uscito da poco, il 30 novembre farà la sua apparizione sul mercato **Patlabor** per la Playstation al prezzo di 6.800 yen. Il gioco è suddiviso equamente tra una parte interattiva d'avventura, con i personaggi della Seconda Sezione Veicoli Speciali riproposti con lo stesso character design, e una parte in cui ci si può sedere al posto di pilotaggio di un Labor realizzato in CG. In questa parte il giocatore deve usare il proprio mezzo per combattere contro altri Labor in modalità 'corpo a corpo'. E' poi prevista anche l'uscita, sempre per Playstation, di un adventure ispirato a **Sei in Arresto!**.

Utena live! - Un nuovo show dal vivo basato sul manga di Chiho Saito **Utena** ha debuttato nei teatri di Tokyo il 30 settembre scorso. La versione teatrale della storia è stata messa in scena dalla compagnia Fantasy Adventure con la supervisione del regista della serie TV e del film, Kunihiko Ikuhara.

Ancora Gundam?! - Una nuova serie TV dal titolo **For the Barrel** è attualmente in lavorazione. La sua particolarità consiste nell'essere tratta dal racconto originale **Kidoo Senshi Gundam** di Yoshiyuki Tomino e che è, in sostanza, un remake della prima, popolarissima serie del mobil suit, poggiata però a situazioni e concetti nuovi. La storia sarà basata su un gruppo di quindici persone rifugiatesi sull'incrociatore Pegasus, le quali, nonostante i diverbi, si troveranno a dover collaborare per salvarsi e salvare la Terra dalla guerra...

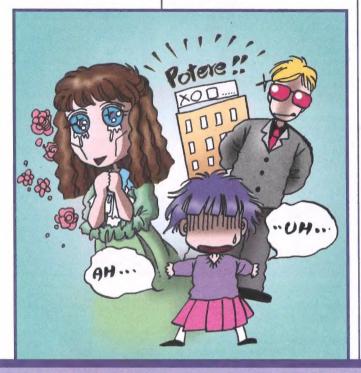
For the Barrel

In collaborazione con A.D.A.M. Italia http://www.adam.eu.org/it

missKappa

Nella Tana delle Tigri

Sicuramente conoscerete la Tana delle Tigri, la terribile organizzazione che allena micidiali lottatori di wrestling nella serie de **L'Uomo Tigre**. Be', credo di aver ragione ad affermare che esiste anche la Tana dei Nuovi Fumettisti.

Il mese scorso abbiamo parlato dei diversi modi in cui è possibile entrare nel mondo dei manga, poi abbiamo accennato al fatto che subito dopo essersi conquistati il biglietto d'ingresso inizia il vero calvario... Nel mio caso, quando ho vinto il concorso, per la prima volta ho varcato la soglia di una vera casa editrice di Tokyo. Sono entrata in quell'edificio enorme, o meglio, in quel *mondo* enorme. Siamo state premiate in quattro, quella volta, e fra di noi c'era Yu Watase che successivamente avrebbe raggiunto la fama con **Fushigi Yuugi**. Lei fu 'adottata' da una rivista settimanale per ragazzine, mentre noi altre entrammo a far parte del gruppo di autori che lavorava per una rivista mensile dedicata a un pubblico più adulto. Le due che erano con me avevano fatto esperienza come assistenti di disegnatori già noti, ma una di loro mi confidò di aver mentito a proposito della sua età: pare infatti che alcuni redattori scartassero automaticamente le nuove autrici che avessero più di trent'anni di età! Lei si era impegnata disperatamente per diventare fumettista, e per questo aveva anche lasciato la sua città natale. Le si leggeva la fatica di tanti anni di impegno e duro lavoro sul volto sciupato. Per quel bellissimo giorno in cui era stata premiata, si era concessa il lusso dell'acquisto di un nuovo abito mòlto carino. Era veramente felicissima, ed era piena di speranze. Io e l'altra ragazza, invece, eravamo come delle liceali in gita. Lei era di carattere semplice e sempre allegra. Io forse non mi rendevo neanche conto di quello che stava succedendo intorno a me. Ero là, imbambolata e travolta da tutto quel che succedeva. La cerimonia era esageratamente fastosa, e c'erano anche molti autori famosi, solo che io non li riconoscevo. Questo perché leggevo soltanto i fumetti che mi piacevano, per cui ero piuttosto isolata dal mondo fumettistico in generale. Inoltre non mi piaceva molto il fatto che i redattori li chiamassero *maestro*, e trovavo assurdo che attribuissero anche a noi nuove arrivate lo stesso appellativo. Mi sembrava un'ipocrisia assurda. Comunque sia, la cerimonia finì lasciando spazio all'attesa dei successivi giorni di *Manga*

guida di sopravvivenza x Otaku

TOP OF THE WEB

Oltre a tante segnalazioni, anche una classifica provvisoria. Ecco a voi i dieci siti più votati dai nostri lettori!

1 www.otakuitalia.com
2 http://www.stanza101.com/re18.htm
3 http://go.to/piccolo82
4 http://go.to/jiro
5 http://drivemagazine.net
6 www.comicsplanet.com
7 www.geocities.com/hikurayuki
8 http://digilander.iol.it/giggsy/
9 http://go.to/shoujo
10 www.wangazine.it

E continuiamo con altri siti in ordine casuale, che potranno entrare in classifica su **Kappa Magazine** grazie ai vostri voti!

Italiani:

http://www.starcomics.com
http://space.tin.it/lettura/lunali
http://go.to/otakuland
www.karawari.com/newteam
www.geocities.com/silveryooko
www.naar.net
www.pentaclegroup.net/kall
members.xoom.it/dashkappei
www.videogirlai.mangaitalia.it
http://fly.to/mondomanga
http://www.geocities.com/toki_tonight
http://digilander.iol.it/kodocha
http://go.to/souryo
http://utenti.tripod.it/anisoldier/arma.htm
http://web.interpuntonet.it/zpaolo
http://web.tiscalinet.it/sogniurlanti/MEGNA%20PAG.htm
http://venus.spaceports.com/~katy
http://www.sinet.it/personalpage/ender262/manga/
http://web.infinito.it/utenti/a/animanganetgate/

Stranieri:

www.otakuworld.com
http://www.anipike.com

E se volete un bel sito commerciale...
www.hunter.it

Juku (fondamentalmente, la scuola di fumetto): alloggiarono noi tre in un albergo, in modo da poter partecipare ogni giorno alle riunioni coi redattori e agli incontri con vari autori. Ogni fumettista doveva allacciare un rapporto di lavoro solo con il suo redattore. Perciò, sinceramente, non ho idea di cos'abbiano fatto le altre due in quel periodo. Nel mio caso, ogni sera il mio responsabile mi portava fuori insieme ad altri redattori, e visto che reggo l'alcool abbastanza bene, me ne hanno fatto bere una quantità mostruosa. Alla fine mi era venuta voglia di tornare a Osaka, ma non tanto perché la 'scuola' fosse dura, quanto per via del fatto che stavo iniziando a soffrire di gastrite! Per quanto riguarda la ragazza che aveva mentito a proposito della sua età, non la vidi mai più circolare fuori del nostro albergo. Poi, una notte, la rincontrai proprio lì. Stava piangendo e vomitando, perché il suo redattore le aveva imposto di realizzare uno storyboard di trenta pagine ogni giorno, solo che ogni suo lavoro veniva immediatamente criticato e cestinato. In quel momento sono rimasta senza parole. Nel cuore gridavo, chiedendomi in che razza di mondo fossi finita. Il suo redattore era famoso per aver lavorato con diversi autori di successo, ma lo era anche perché con lui solo un nuovo autore su venti riusciva a farcela, mentre gli altri ne uscivano distrutti e rovinati. Pare anche che fosse orgoglioso di essere considerato tale. Be', a me non sembrava per niente giusto. Questa ragazza ha pubblicato solo due o tre storie brevi dopo il suo debutto, e poi è scomparsa. Non so cosa stia facendo ora.

Io ho tenuto duro per qualche anno, ma ogni tanto ripenso ad alcune 'regole' che mi fanno ancora rabbrividire. Per esempio, un consiglio terribile che mi diede il mio primo redattore riguardava la mia vita privata e sentimentale: secondo lui non avrei *mai* dovuto fidanzarmi, altrimenti lo stile e l'atmosfera delle mie storie avrebbero rischiato di cambiare, e i miei fumetti ne avrebbero risentito negativamente.

Poi ci fu un evento particolare. I responsabili di una piccola casa editrice (oggi divenuta piuttosto importante) mi avevano chiesto di realizzare una storia breve per la loro rivista. Chiesi al mio redattore il permesso, e lui mi rispose semplicemente "Fallo pure, se vuoi. Ma temo che dovrò pensare bene se continuare a commissionarti nuovi lavori per la nostra casa editrice". Legittimo, certo, ma solo nel caso in cui avessi avuto qualche contratto che mi tutelasse in qualche modo. E invece niente. Raccontai il fatto a una redattrice della rivista per cui avevo lavorato, e lei commentò unicamente con una risatina sotto i baffi condita da un "Oh, *quello*..."

Avrei dovuto immaginare qualcosa di insolito, ma ero ancora troppo ingenua riguardo a quel mondo che io consideravo un paradiso, e che invece era una vera e propria Tana delle Tigri. E avevo appena iniziato...

Keiko Ichiguchi

In uno dei più grandi sondaggi sull'animazione giapponese mai realizzato, i fan sono stati chiamati a esprimersi su quale fossero per loro l'opera e il personaggio migliori di questo mezzo secolo di animazione giapponese. Il sondaggio faceva parte delle attività per il secondo anniversario della rete TV nipponica Animax, e ha coinvolto circa 200.000 appassionati. **Gundam** è stato considerato il miglior anime di sempre, mentre tra i personaggi l'ha spuntata **Doraemon**. Interessante notare al secondo posto, in entrambe le classifiche, **Lupin III**. Ecco le classifiche complete.

I 100 migliori anime di tutti i tempi

1) Kidoo Senshi Gundam
2) Lupin III
3) Doraemon
4) Dragon Ball
5) Uchu Senkan Yamato (Star Blazers)
6) Alps non Shojo Heidi
7) Neon Genesis Evangelion
8) Kyojin No Hoshi (Tommy la stella dei Giants)
9) Ashita No Joe (Rocky Joe)
10) Detective Conan
11) Dragon Ball Z **(12)** Sazae san **(13)** Chibi Maruko Chan **(14)** Galaxy Express 999 **(15)** Candy Candy **(16)** Kaze no Tani non Nausicaa **(17)** Touch **(18)** Tonari no Totoro **(19)** Hokuto no Ken (Ken il guerriero) **(20)** Initial D **(21)** Mirai Shonen Conan (Conan il ragazzo del futuro) **(22)** Flanders no Inu (Il fedele Patrash) **(23)** Tenku no Shiro Laputa **(24)** Tetsuwan Atom (Astroboy) **(25)** Urusei Yatsura (Lamù) **(26)** Yu Yu Hakusho (Yu degli spettri) **(27)** Z Gundam **(28)** Pokemon **(29)** Versailles no Bara (Lady Oscar) **(30)** City Hunter **(31)** Devilman **(32)** Mazinger Z **(33)** Ace o Nerae (Jenny la tennista) **(34)** Crayon Shin-chan **(35)** One Piece **(36)** Lupin III – Cagliostro no Shiroo (Il castello di Cagliostro) **(37)** Kinnikuman **(38)** Chojiku Yosai Macross **(39)** Slam Dunk **(40)** Tiger Mask (L'Uomo Tigre) **(41)** Gatchaman (La battaglia dei pianeti) **(42)** Anpanman **(43)** Ruroni Kenshin **(44)** Pazeru 2 **(45)** Akira **(46)** Card Captor Sakura **(47)** Sanzenri **(48)** Cowboy Bebop **(49)** Raigamarusukaru **(50)** Mononoke Hime **(51)** GTO **(52)** Gundam Wing **(53)** Kido Keisatsu Patlabor **(54)** Cat's Eye **(55)** Captain Tsubasa **(56)** Ojiyaru Maru **(56)** Ginga Heiyu Densetsu **(58)** Cyborg 009 **(59)** Maison Ikkoku **(60)** Dr. Slump **(61)** Time Bokan Yattaman **(62)** Umi no Triton (Toriton) **(63)** Trigun **(64)** Kimengumi **(65)** Attack Number One (Mila e Shiro) **(66)** Kiteretsu Daihyakka **(67)** Tensai Bakabon **(68)** Ribbon no Kishi (La principessa Zaffiro) **(69)** Ranma 1/2 **(70)** Ashita No Joe 2 (Rocky Joe 2) **(71)** Seisenshi Dunbine **(72)** Kochira Katsushikaku Kawaori Koenmae Hashatsujo **(73)** Moomin **(74)** Nadesico **(75)** Sokokihei Votoms **(76)** Hunter x Hunter **(77)** Jungle Taitei (Kimba il leone bianco) **(78)** Ganba no Booken (Le avventure di Ganba) **(79)** Fushigi no Umi no Nadia (Il mistero della pietra azzurra) **(80)** Mahotsukai Sally (Sally la maga) **(81)** GeGeGe no Kitaro **(82)** Saint Seiya (I Cavalieri dello Zodiaco) **(83)** Bishojo Senshi Sailor Moon **(84)** Time Bokan **(85)** Yokai Ningen Bem **(85)** Gundam ZZ **(87)** Hakushon Daimao (Il mago pancione Ecci) **(88)** Digimon **(90)** Tetsujin 28 (Super Robot 28) **(91)** Fushigi Namruma **(92)** Slayers **(93)** Dokaben (Mister Baseball) **(94)** Tsuko Giants **(95)** Cyborg Kurochan **(96)** Casebook Of Young Kindachi **(97)** Black Jack **(98)** Eight Man **(99)** Makibao **(100)** Akazukin Cha Cha

I 50 personaggi più amati di tutti i tempi

1) Doraemon
2) Lupin III
3) Son Goku (Dragon Ball)
4) Char/Shia (Gundam)
5) Amuro Rei (Gundam)
6) Joe Yabuki (Rocky Joe)
7) Totoro
8) Pikachu (Pokemon)
9) Conan Edogawa (Detective Conan)
10) Atom (Astroboy)
11) Nausicaa (Nausicaa della valle del vento) **(12)** Lamù **(13)** Kenshiro (Ken il guerriero) **(14)** Heidi **(15)** Maeter (Galaxy Express 999) **(16)** Sakura (Chibi Maruko chan) **(17)** Jigen Daisuke (Lupin III) **(18)** Gundam (Gundam) **(19)** Rei Ayanami (Evangelion) **(20)** Ryo Saeba (City Hunter) **(21)** Ojiyaru (Ojiyarumaru) **(22)** Shin (Crayon Shin chan) **(23)** Candice White (Candy Candy) **(24)** Takumi Fujiwara (Initial D) **(25)** Rascal **(26)** Anpanman **(27)** Bakoban Papa **(28)** Devilman **(28)** Fujiko (Lupin III) **(30)** Hoshi/Tommy (Tommy la stella dei Giants) **(31)** Capitan Harlock **(32)** Oscar (Lady Oscar) **(33)** Lina Inverse (Slayers) **(34)** Tatsuya Uesugi (Touch) **(35)** Sakuragi (Slam Dunk) **(36)** Conan (Conan il ragazzo del futuro) **(37)** Vegeta (Dragon Ball Z) **(38)** Yui Hiro (Gundam W) **(39)** Shima (Star Blazers) **(40)** Tetsuro Masai (Galaxy Express 999) **(41)** Sakura (Card Captor Sakura)**(42)** Arale Norimaki (Dottor Slump) **(43)** Goemon Ishikawa (Lupin III) **(44)** Ryotsu Kankichi (Kochira Katsushikaku Kawaori Koenmae Hashatsujo) **(45)** Ruri (Nadesico) **(46)** Kenshin Himura (Ruroni Kenshin) **(47)** Kore (Kiteretsu Daihyakka)**(48)** Camille Vidan (Gundam Z) **(49)** Eikichi Onizuka (GTO) **(50)** Yang Wenli (Ginga Heiyu Densetsu)

di Andrea Renzoni e Massimiliano De Giovanni

I GIOCHI DI SANA

Gli autori giapponesi utilizzano una tecnica comune per scrivere le loro opere a fumetti: è fondamentale che i protagonisti delle storie abbiano la stessa età dei lettori cui il manga è rivolto, e che condividano perciò le loro stesse abitudini. Ai ragazzi saranno dedicate commedie scolastiche, agli impiegati le avventure dei 'salary men', così come alle casalinghe storie di vita quotidiana fuori e dentro le mura domestiche. Il segreto sta nel prendere le vite assolutamente normali dei lettori e condirle con elementi fantastici e stuzzicanti: qualcosa di magico e imprevisto potrebbe un giorno succedere anche a loro!

Quando il target di un manga sono i bambini, gli aspetti improbabili crescono a dismisura, penalizzando spesso le serie: i lettori più adulti, infatti, faticano non poco ad accettare certe forzature narrative.

E' questo il caso di **Kodomo no Omoccha** (Giochi da bambini), manga di Miho Obana serializzato sulle pagine della collana Ribon Mascot Comics della casa editrice Shueisha. Trasposto in animazione nell'aprile 1996, la serie è attualmente in onda anche nel nostro paese su *Bim Bum Bam*, col titolo *Rossana*.

Sana Kurata è una ragazzina di undici anni, frequenta le scuole elementari e recita nel gruppo teatrale Komawari. Vive con Misako, la madre adottiva, una scrittrice di romanzi stravagante e imprevedibile (nella sua testa vive uno scoiattolo), con la governante e col bel Rei, un ragazzo che ha raccolto dalla strada e ne ha fatto suo manager personale. Infatti, Sana è molto impegnata nella sua carriera di attrice televisiva: lei recita nel programma **Kodomo no Omoccha** a fianco del presentatore Zenjiro ed è conosciuta nell'intero Giappone. Tutto sembra essere perfetto per Sana, ma a scuola le cose non vanno tanto bene: un gruppetto di compagni

di classe un po' teppistelli disturba continuamente le lezioni. Questi sono capeggiati dal presuntuoso Akito Hayama, un ragazzo che non studia mai e che sembra irrispettoso con tutti. Sana è una tipa iperattiva: carismatica e chiacchierona, vuole sempre dire la sua in ogni situazione e si batte per le sue idee con fierezza e grinta: all'ordine del giorno sono i suoi battibecchi e litigi con Akito. Ben presto però i due si conoscono meglio, e ne nasce una profonda amicizia; le loro vicende si muovono dall'ambiente scolastico a quello dello spettacolo, circondati dai loro amici e nemici, finché giunge per Sana l'occasione di debuttare nel mondo del cinema. La serie nel complesso non ha niente di particolare a livello grafico, ma regge per l'impatto che lo spettatore ha col ritmo serratissimo della narrazione e per il tono decisamente demenziale: i personaggi si muovono in situazioni alla soglia del ridicolo e i loro comportamenti, i dialoghi, le azioni sono tutti guidati da una frenesia quasi da manicomio. Esemplari in questo senso le canzoncine rap che Sana improvvisa col suo campionatore musicale portatile quando vuole convincere qualcuno a fare qualcosa! Spendendo due parole sull'adattamento milanese, la prima cosa che salta all'occhio è il titolo della serie: un semplice *Rossana*. Strano, considerando la piega retorico-mielensa di questi ultimi anni. Rossana è il nome della protagonista, usato per giustificare il Sana della versione originale. Come al solito non c'è alcun riferimento al Giappone, e i nomi di tutti i personaggi sono cambiati, creando un improbabile mix italo-anglofono (basta considerare il caso della nonna di Sana e dell'assistente, chiamati Rosemary e Carlomagno!). Questo perché probabilmente la serie era stata doppiata già da tempo. I soliti fermo-immagine coprono qualche kanji, ma non tutti, e alcune battute sono state addolcite per non sconvolgere troppo l'audience. Nel complesso, però, la storia non ha subìto stravolgimenti particolari, ma ancora è troppo presto per parlare, considerando che la serie è appena all'inizio (in totale gli episodi sono 102): speriamo almeno che la trasmettano tutta!

SANA KURATA

Età: 11 anni
Data di nascita: 7 marzo
Gruppo sanguigno: O
Segno zodiacale: pesci
Interessi: comporre musica, cantare, ballare, recitare, sorridere, ecc...
Piatto preferito: cornflakes
Materia preferita: non ha tempo per pensarci...
Punti di forza: è sempre felice
Punti deboli: iperattività che le causa dei colpi al cuore
Detesta: non poter dire quello che pensa e non imparare
Occupazione: studentessa e attrice
Doppiatrice giapponese: Shizue Oda
Nome italiano: Rossana, Sana per gli amici
Doppiatrice italiana: Marcella Silvestri
Ragazzina esagitata e piena di energie, ha sempre il sorriso sulle labbra perché pensa che sorridere sia la miglior qualità di una brava attrice. Diventata famosa in tutto il Giappone grazie alla serie televisiva **Kodomo no Omocha** (da noi *Evviva l'allegria*), è sempre indaffarata tra spot pubblicitari e comparse in telefilm. Lei però preferisce recitare sul palcoscenico, perché, come afferma lei stessa, "lì non hai una seconda possibilità"! Curiosa e ficcanaso, le piace cercare di risolvere i problemi degli altri, molto spesso improvvisando una canzone rap o uno sconclusionato balletto... In ogni caso, nonostante i suoi modi strafalcioni e isterici, riesce quasi sempre nel suo intento. Con la signora Kurata, sua madre adottiva, che ha rivelato la loro storia in un libro, le cose vanno sempre a gonfie vele, e neppure l'arrivo della vera madre e della sorellina di Sana ha potuto mettere in crisi il loro forte legame emotivo.

REI SAGAMI

Età: segreta
Data di nascita: 23 settembre
Gruppo sanguigno: AB
Segno zodiacale: bilancia
Interessi: Sana
Punti di forza: è tenace e inarrestabile quando si tratta di Sana
Punti deboli: a volte è proprio stupido
Detesta: Hayama
Occupazione: Manager
Doppiatore giapponese: Ryo Naito
Nome italiano: Robby
Doppiatore italiano: Simone D'Andrea
Manager e amico di Sana (che lo chiama innocentemente 'protettore' perché non sa cosa significa), è stato "adottato" dalla famiglia Kurata perché povero e senza una casa, e per questo sarà eternamente riconoscente alla piccola Sana. Carino e ben vestito, indossa sempre un paio di occhiali da sole. Ingaggia Sana per un sacco di lavori, a volte senza rendersi conto di stare esagerando, e questo perché vuole che lei sia la migliore! In qualche occasione sembra un po' scemo perché troppo affabile e gentile, e per questo Hayama non lo tratta mai con rispetto.

AKITO HAYAMA

Età: 11 anni
Data di nascita: 12 ottobre
Gruppo sanguigno: B
Segno zodiacale: bilancia
Interessi: Karate
Piatto preferito: Sushi
Materia preferita: Nessuna
Punti di forza: sa attaccare bene
Punti deboli: non sa difendersi
Detesta: niente
Occupazione: studente
Doppiatore giapponese: Tatsuya Nakazaki
Nome italiano: Heric
Doppiatrice italiana: Monica Bonetto
Compagno di classe di Sana, dopo un'iniziale incomprensione causata dai loro forti temperamenti, ne diventa il migliore amico. Anche se non gli interessa per niente studiare, è molto intelligente e non si lascia facilmente ingannare dalle apparenze. Ha difficoltà a interagire con gli altri e non lascia mai trapelare alcuna emozione, risultando introverso, freddo e scontroso. Questo perché la sorella e il padre l'hanno sempre incolpato della scomparsa della madre, morta di parto mentre lo stava dando alla luce; grazie a Sana, però, la pace torna nella loro famiglia. Pacato e sereno, non ama ridere e scherzare, ma quando apre bocca significa che dev'essere ascoltato! In pratica è l'esatto opposto di Sana: sarà proprio questo a fare di loro una bellissima coppia!

di Roberto Maurizzi
e Mauro Trabisondi (ARiCA)

Top o nerae!
GUNBUSTER

Top o nerae!, ovvero 'punta al massimo!', tre parole che sintetizzano perfettamente lo spirito di questa serie di sei OAV, partorita dalla Gainax alla fine degli anni '80 e già entrata nel mito di molti fan di animazione giapponese. Può sembrare facile parlarne, vedendola semplicemente come una serie spaziale/robotica, ma in questo modo si cadrebbe veramente nel banale: dietro **Gunbuster** c'è infatti molto più di quanto possa apparire a un esame superficiale.
Va detto innanzitutto che non è facile attribuirla a una categoria specifica. Dal primo OAV la si potrebbe giudicare una serie molto leggera, che tratta di ragazze e di macchine da guerra spaziali, con dovizia di seni magistralmente ballonzolanti (dettaglio che accompagnerà comunque tutta la serie), anche se al termine del secondo episodio già si capisce che ben altro si prepara. Gli OAV successivi sono palesemente un omaggio ai robot giganti in tutta la loro grandiosità: energie devastanti si scatenano su scala immensa, gli eserciti nemici sono talmente numerosi da oscurare interi settori di cielo, i toni delle battaglie sono addirittura epici. Il crescendo è tale che arrivati al termine del quinto episodio si può pensare di avere raggiunto l'apice, ma l'ultimo OAV smentisce ogni possibile previsione, a partire dalle stesse scelte di regia. Il conflitto definitivo si sviluppa su una scala realmente cosmica, i mezzi di distruzione totale riescono a spingersi ancora oltre ciò che si è visto fino a quel momento e l'intensità emotiva del finale è tale che lo spettatore non può fare a meno di restarne coinvolto. Almeno tre generi sembrano succedersi episodio dopo episodio, anche se in realtà esiste più di un tema di fondo che si sviluppa e lega il tutto dall'inizio alla fine.
Non si renderebbe giustizia alla serie citando semplicemente la trama: sarebbe riduttivo parlare solo di ragazzine, di alieni insettoidi grandi come città, di due razze contrapposte e di robot giganteschi dotati di armi devastanti. Non si riuscirebbe a trasmettere il crescendo di emozioni dei protagonisti, l'intensità dei drammi umani che sono costretti a vivere e la grandiosità tecnologica che fa da sfondo e si evolve in maniera travolgente con il passare del tempo. Molte cose possono però diventare più chiare risalendo alle sue origini, a quello che è oggi il famosissimo studio Gainax e soprattutto al gruppo di 'strani personaggi' che lo popolavano negli anni in cui il Progetto Gunbuster fu concepito.

Una banda di anime-otaku?

Verso la metà degli anni '80 la Gainax era uno dei molti studi di animazione agli esordi, la maggior parte dei quali creati da animatori professionisti fuoriusciti dai grandi studi con la speranza di sfruttare il boom che l'animazione giapponese in quegli anni stava attraversando. La situazione della Gainax però era diversa: tutti i suoi componenti erano fan dell'animazione e avevano avuto solo impieghi sporadici e di basso profilo in alcuni degli studi in auge all'epoca; sembra addirittura che alcuni di loro si vantassero di aver lavorato gratis ad alcuni progetti pur di entrare in certi studi e creare animazione, mentre nel frattempo sperimentavano la produzione completa di piccole opere animate realizzando i film introduttivi per due edizioni del Daicon, un festival/convention di fantascienza. Sospinti dal loro entusiasmo e dall'accoglienza che il pubblico aveva riservato alle loro due opere autoprodotte, decisero di fondare la Gainax e di produrre anime professionalmente, forti del fatto che Bandai, colosso dell'industria dell'intrattenimento, aveva notato il gruppo di animatori e gli aveva fatto un'offerta di quelle che non si possono rifiutare.

Nasce la Gainax

La Bandai in quegli anni era interessata a produrre un lungometraggio animato, principalmente perché il successo di *Kaze no Tani no Nausicaa* aveva dimostrato che film animati originali e non banali potevano funzionare molto bene. Espandendo un'idea già usata per il secondo dei loro lungometraggi, *Daicon*, nacque così il primo e finora unico film originale della Gainax, **Honneamise no Tsubasa** (Le ali di Honneamise), film animato 'impegnato'. L'operazione però non riuscì affatto bene, complice anche il fatto che le intenzioni della Gainax erano quelle di produrre un film intitolato **Royal Space Force**, mentre il marketing Bandai pubblicizzò un film dai toni misticheggianti con tanto di 'antiche conoscenze' e 'salvatori del mondo'. Il film impiegò 5 anni per recuperare i soldi spesi nella sua realizzazione, ma nel frattempo la Gainax non era rimasta inattiva: i suoi componenti, in primis Toshio Okada, stavano già pensando a *cosa gli sarebbe piaciuto fare dopo*.

Gunbuster!

Okada, grande fan della fantascienza, un giorno ebbe un'idea brillante per una storia e chiese a Hiroyuki Yamaga di pensare a una sceneggiatura adatta a quel finale. Secondo Okada, Yamaga rispose "E' una bella storia di fantascienza, ma credo che farò un anime di ragazzine complessate e robot giganti". Dopo qualche tempo, complici gli impegni di Yamaga e lo scarso entusiasmo che Okada dimostrava per come era stata sviluppata la storia, il compito di realizzare la sceneggiatura passò a Hideaki Anno, che impresse alla vicenda un tono decisamente più fantascientifico e in linea con l'idea iniziale. Anche Anno comunque non riuscì a far conciliare completamente le sue idee con quelle di Okada (e ancor meno con quelle di Yamaga) e così accadde una cosa inconcepibile anche per uno studio d'animazione giapponese: a Shinji Higuchi, responsabile della realizzazione dello storyboard, arrivarono tre versioni solo parzialmente concordanti della sceneggiatura create da Okada, Yamaga e Anno, e una nota che conteneva una raccomandazione che suonava più o meno come "Fa' un po' tu..."

Teoria del Caos

Raccontata a questa maniera, la prima cosa che si potrebbe pensare

è che **Gunbuster** sia un'opera senza capo né coda, debole e inconcludente. Se la serie fosse stata realizzata da uno studio qualsiasi, probabilmente sarebbe anche la verità, ma la Gainax appunto *non era affatto* uno studio qualsiasi: da buoni fan dell'animazione, praticamente tutti i componenti dello studio conoscevano a sufficienza *tutti* gli aspetti di una produzione animata, nonché moltissime opere di fantascienza e praticamente tutto quello che era stato prodotto dall'industria dell'animazione giapponese: ognuno di loro riversò questa propria conoscenza nella realizzazione di ogni singolo aspetto di **Gunbuster**: ognuno, compreso lo staff amministrativo, poteva e voleva aggiungere un contributo personale, e alla fine le capacità e le abilità di ogni singolo membro dello studio collaborarono per arricchire la trama, definire i personaggi, arrotondare gli spigoli e creare una storia estremamente valida, per non parlare delle citazioni da altri anime, che possono essere considerate il marchio di fabbrica della Gainax. Okada in seguito affermò che i ruoli di produttore, regista e sceneggiatore venivano definiti in base alle preferenze personali del momento e "solo perché nei titoli di coda bisognava comunque scrivere qualcosa". Questo era probabilmente il segreto del successo dello studio Gainax, la particolare 'anarchia creativa' che permetteva all'intero studio di contribuire a un'opera, e forse ciò che consentì allo studio di prosperare quando, con gli anni '80, terminarono il boom economico giapponese e quello dell'animazione, portandosi

dietro molti dei piccoli studi nati a metà di quel decennio. Okada era talmente a suo agio in questo stato di anarchia creativa che, quando dopo il successo di **Fushigi no Umi no Nadia** (*Il mistero della Pietra Azzurra*) e di altre opere (soprattutto videogiochi come **Princess Maker**) la Gainax si diede una struttura più tradizionale e controllata, lui non si sentì più interessato a proseguire e nel 1992 si dimise dalla carica di presidente dello studio, lasciando del tutto la Gainax poco dopo, mentre stava collaborando al planning del successivo megahit dello studio, **Neon Genesis Evangelion**.

...e Gunbuster?

Detto tutto questo, risulta molto semplice comprendere come mai la struttura di **Gunbuster** sia praticamente divisa in tre parti. Nella prima assistiamo all'anime di "ragazzine complessate e robot giganti" di Yamaga, che ha anche ispirato il titolo della serie, parodia nemmeno velata di *Ace o Nerae*, conosciuto in Italia come *Jenny la tennista*. Nella seconda parte si percepisce la presenza di Hideaki Anno: la storia si fa molto più dura e difficile, ricca di problemi per i personaggi e di rapporti complessi con i genitori (vero e proprio marchio di fabbrica di Anno). Nella terza parte si assiste alla fantascienza epica e spettacolare, fatta di dispositivi immensi e potentissimi, viaggi intergalattici e lotte per la sopravvivenza dell'umanità, fino ad arrivare, in formato cinematografico e in bianco e nero, all'incredibile finale: l'idea originale di Okada da cui è partita l'intera realizzazione della serie.

Gunbuster fra scienza e fantascienza

Nella sceneggiatura di **Gunbuster** è stato fatto largo uso di espedienti tipici della fantascienza classica, mescolati però alle informazioni

scientifiche reali in modo tanto sapiente da rendere le due cose difficilmente distinguibili. Negli stacchetti 'didattici' inseriti fra gli episodi, scienziati reali e immaginari vengono citati insieme per spiegare quelle teorie, scientifiche solo fino a un certo punto, su cui si basano le vicende della serie. La mescolanza già di per sé farebbe apparire la cosa credibile, ma alla Gainax non si sono fermati qui: attingendo alla fantascienza moderna per attribuire i nomi agli scienziati immaginari sono riusciti a confondere maggiormente il pubblico, inducendolo ancora di più a ritenere reali le teorie esposte!
Poiché queste teorie sono alla base della vicenda di **Gunbuster** può far piacere sentirle spiegate con altre parole, magari distinguendo cosa appartiene alla scienza consolidata, cosa si muove al limite di teorie più ardite e cosa è invece fantascienza vera e propria. Tutto questo non farà venire meno la bellezza della serie, ma riuscirà anzi a esaltarla, facendo luce su aspetti che in certi casi possono risultare difficilmente comprensibili.

Relatività, ovvero questione di punti di vista

Chiunque al giorno d'oggi ha quantomeno sentito parlare di Albert Einstein e della Teoria della Relatività. I media li hanno fatti propri, rendendoli autentici fenomeni di costume, ma in genere non ci si rende conto di quale sia la loro vera importanza. Il mondo descritto dalla Relatività è bizzarro, molto lontano dalla nostra esperienza quotidiana, ma non per questo meno reale. E può diventare davvero reale nello spazio, in condizioni simili a quelle ipotizzate in **Gunbuster**. La Teoria della Relatività ha un nome molto significativo: essa, infatti, mostra come la realtà che ci circonda non sia assoluta, ma appaia in modo diverso a seconda di come la si guarda. L'aspetto della realtà, insomma, è *relativo* a chi l'osserva. Ma cosa fa davvero la differenza? Cosa fa sì che due persone possano vedere il mondo in modo tanto diverso? Sorprendentemente, dipende tutto dalla *velocità* a cui ci si muove. Più è grande la differenza di velocità fra i due e più questi vedranno le cose in modo diverso. Ma cosa vuol dire, esattamente, *diverso*?

Tempo variabile

E' ancora più sorprendente scoprire che i due osservatori vedono in maniera diversa il *tempo*. E' difficile, normalmente, concepire un'entità più stabile e rassicurante, eppure è così: più grande è la propria velocità, e più il tempo del mondo circostante sembra scorrere velocemente. Non è immediato capire cosa questo significhi, ma è utile pensare al secondo osservatore, rimasto fermo rispetto al primo e che vedrà il tempo del mondo scorrere più lentamente. Cosa vedono i due, osservandosi a vicenda? L'osservatore in movimento vedrà scorrere all'impazzata il tempo di quello fermo, mentre questo vedrà il tempo del primo rallentato,

tanto più quanto la sua velocità è grande. E tutto questo mentre entrambi, separatamente, non sentiranno nulla di strano nel *proprio* tempo relativo!

In **Gunbuster** le conseguenze pratiche di tutto questo non solo vengono mostrate in maniera evidente, ma sono poste alla base stessa della trama. Quando le navicelle in missione lasciano le astronavi e accelerano, un monitor mostra la differenza fra il tempo di bordo e quello terrestre: i secondi diventano minuti, ore, giorni... All'enorme velocità a cui sono lanciati, prolungare una missione per quelli che a bordo sono pochi minuti significa rientrare alla base *settimane* dopo la partenza. Sarebbe addirittura possibile attendere sulla Terra per migliaia di anni che un'astronave completi il suo viaggio, mentre a bordo non trascorrono che poche ore.

Velocità e lentezza della luce

Non facciamoci ora prendere dal panico; ben difficilmente ci capiterà di vivere esperienze simili! Le velocità di cui si parlava sono davvero enormi: effetti così vistosi si possono percepire solo avvicinandosi molto a un limite introdotto ancora dalla teoria della Relatività, anch'esso passato dalla scienza all'immaginario popolare: la velocità della luce. Ma cos'ha di tanto speciale? Si tratta appunto di un limite, una velocità alla quale un corpo materiale potrà solo avvicinarsi senza mai raggiungerla, senza mai poter andare, insomma, "più veloce della luce".

Ma quant'è questa velocità, insomma? Molto alta, tanto da consentire un viaggio dalla Terra alla Luna in poco più di un secondo. Eppure non è così alta come ci si potrebbe aspettare: se un'astronave viaggiasse a una velocità prossima a quella della luce per raggiungere la stella più vicina servirebbero oltre quattro anni terrestri, anche se per l'equipaggio il tempo sarebbe trascurabile. L'unità di distanza nota come *anno luce* prende il nome proprio da questo.

Ma se queste sono le condizioni, se occorrono anni per raggiungere anche solo le stelle più vicine, è evidente che i più avvincenti scenari della fantascienza classica non potranno mai verificarsi! È a questo punto che la scienza comincia a sfumare: la stessa teoria della Relatività tenta di superarsi facendo molte ipotesi affascinanti ma ancora non completamente sviluppate e in massima parte da dimostrare, ed è proprio partendo da queste che la fantascienza ha elaborato alcuni dei suoi temi più tradizionali.

Raddrizzando le curve con un balzo

La Relatività vista fino a questo momento, nonostante la portata delle sue ipotesi, è nota come *Ristretta*, ma ne esiste un'estensione molto più vasta e dimostrata solo in parte, denominata *Generale*, che oltre a spingersi molto lontano ha fornito alla fantascienza alcune intuizioni per superare i limiti, in particolare il concetto di *balzo*. Sono stati ipotizzati molti sistemi per passare da un punto all'altro più velocemente della luce: quello scelto in **Gunbuster** prende lo spunto dal fatto che anche lo spazio non è proprio come lo percepiamo. Quando ci spostiamo verso un punto molto distante senza deviare ci *sembra* solo di andare dritti, ma in realtà seguiamo una traiettoria più lunga e viziosa, curva in una quarta dimensione spaziale che non possiamo percepire ma nella quale comunque esistiamo. Questo presupposto viene sviluppato tramite ipotesi secondo cui lo spazio può non solo essere curvato ma addirittura 'forato' dal fenomeno estremo conosciuto come *buco nero*, creando per suo tramite una sorta di tunnel che sfocia in un altro punto dello spazio percorrendo una via veramente diretta. E' un po' come 'tagliare' per un campo per non dover percorrere una lunga curva, insomma! I lettori di fantascienza o i fan di *Star Trek* probabilmente avranno già familiarizzato con il termine *worm hole*, che paragona il tunnel a un buco scavato da un tarlo.

La scienza non si spinge (ancora?) tanto in là da descrivere cosa possa avvenire esattamente in un simile tunnel, nel caso esista, lasciando campo aperto alla fantascienza. Spesso si

identifica questo strano luogo come *iperspazio*, e gli scrittori approfittano della libertà loro concessa per esibirlo in vari modi come un luogo misterioso e affascinante.

Una bomba di idea!

L'idea del balzo come sistema per superare distanze cosmiche può avere risvolti davvero devastanti. E' chiaro che non si può alterare la struttura stessa dello spazio con tanta leggerezza, che occorre un'attenzione estrema nel farlo, che diversamente le enormi energie in gioco annullerebbero la materia come noi la conosciamo. Ma proprio questo sconvolgimento incontrollato non potrebbe forse essere usato come arma di distruzione totale su scala cosmica? Tutti, bene o male, hanno sentito dire che un buco nero è come un pozzo nel quale la materia cade senza speranza, che esiste un *orizzonte degli eventi* oltre il quale nemmeno la luce può sfuggire, celando qualunque cosa accada al suo interno. Poterne creare uno in un punto preciso dello spazio, senza via d'uscita corrispondente e con l'estensione desiderata, equivale a produrre un immenso baratro in cui far precipitare stelle e interi sistemi planetari. Si è detto che lo strumento per modificare la struttura dello spazio è la massa: meglio ancora, lo è la sua concentrazione. Un'arma del genere, una vera e propria *black hole bomb*, può infatti in teoria essere attuata facendo collassare una quantità di materia paragonabile a quella di una stella in un volume minuscolo, del raggio di qualche centimetro o anche meno. È chiaro che qui ci si spinge sempre più avanti nelle ipotesi fantascientifiche, visto che anche solo il trasportare una simile arma sul bersaglio richiederebbe tecnologie e conoscenze oggi impensabili! Ma questo nulla toglie al fascino di storie basate su queste teorie, a cui tanto deve la grandiosità di **Gunbuster**.

Confusi? Eppure molto di quello che si è visto qui è non solo realtà dimostrata, ma anche insita in molta della tecnologia moderna che ci è tanto familiare! Viviamo in un mondo molto più complesso di quanto riusciamo a percepire, ma anche estremamente affascinante e con risvolti che meritano davvero di essere capiti. Non dimentichiamo infine che la scienza è in continua evoluzione: la visione del mondo può cambiare radicalmente in seguito a nuove scoperte o anche solo a una migliore comprensione delle cose, e barriere ritenute invalicabili possono essere superate aprendo prospettive completamente nuove. Basti pensare che esperimenti recentissimi hanno posto in dubbio la stessa velocità della luce come limite! Così la fantasia degli scrittori di (buona) fantascienza può legittimamente spingersi sempre più lontano, confortata da una scienza che, ben lontana dall'essere arida e astratta come molti la credono, getta invece i presupposti di una realtà capace di riservare anche sorprese più piacevoli di quanto possiamo immaginare.

NOISE
di Tsutomu Nihei

UN NUOVO ORDINE

SÌ, SONO PROPRIO LORO... QUEI POVERI BAMBINI RAPITI...

ANDIAMO A PERLUSTRARE LE ALTRE STANZE...
CHE CRUDELTÀ... NON POSSO CREDERCI...

!
CLAUSER... FORSE QUALCHE BAMBINO È ANCORA VIVO...

CHI... CHI PUÒ AVER FATTO QUALCOSA DI TANTO ORRI-BILE...?
DOBBIAMO PRENDERLO A TUTTI I COSTI!

BANG BANG BANG
!

WHUPP

...
MA COSA...?
FLOP
CLAUSER!

児童課
HO FATTO PERQUISIRE IL POSTO...
...MA NON HANNO TROVATO NULLA DI QUANTO HAI DESCRITTO.

GUARDA.

NON È POSSI-
BILE! PROPRIO
UN ATTIMO FA,
IN QUESTO PO-
STO IO HO...
M-MA...
COSA
SIGNI-
FICA?!

UN INVESTIGATORE INTERNO HA CHIESTO DI POTER PARLARE CON TE RIGUARDO AL CASO DI CLAUSER, MA HO SISTEMATO TUTTO IO.

CALMATI UN PO', ORA, SUSONO...
LA MAGGIOR PARTE DEI BAMBINI RAPITI VENGONO DAI QUARTIERI POPOLARI, E NON SONO NEMMENO STATI REGISTRATI ALL'ANAGRAFE...

CHAK
PER UN PO' DI TEMPO TI LIMITERÒ L'USO DELLE ARMI DA FUOCO.

KLUNK

WAR SHOP

DRIN
DRIN

OGGI SONO QUI IN VESTE DI CLIENTE.
NON RICORDO DI AVER VENDUTO ARMI AI BAMBINI, ULTIMAMENTE...
CHE VUOI DA ME, MUSUBI?

BENE... ORA, SE HAI FINITO, TI PREGO VIVAMENTE DI SPARIRE!
...CHE COS'È QUESTA?
NON TOCCARLA!
NON L'HO ANCORA CAPITO BENE NEMMENO IO, PERCIÒ METTILA GIÙ.

E` VERO... E` SPARITO TUTTO... NON C`E` PIU` NIENTE...

UUUH

CLAUSER?!

SPLOTCH

AAH
AH
AH
AH
AH

AAAH
SPLASH
SPLASH

THUMP

KNNG KNNG

UUH MMH

CLAUSER...

KACHAK
POLIZIA! NON MUOVERTI!

IL MIO ORDINE RELIGIOSO E` RIUSCITO A RICHIAMARE LA FORZA CREATA DAL CAOS DELLE RETI.
ORA TE LA MOSTRERO`.

C-COSA STAI...?

CLICK

TAK TAK
TAK TAK

ENTER

ENTER

WHHHMMMMM
CHE DIAVOLO HAI FATTO?!

TU TUM

TH OOM

WROOOSH

KLATTER KLATTER

CLAUSER!

SNIP SNAKT

KAT
TATTAT
TAT

CLINK CLINK
CLINK CLINK
CLINK CLINK

WHAMM

TUTHUD

LA TUA ARMA DA FUOCO NON E` NEMMENO IN GRADO DI SCALFIRE LA NUOVA FORZA CREATA DAL **CAOS!**
AH AH AH AH AH AH AH!

SSLSH

GAW OO OH

UH?!

HMMM

ROARRRR
RRUMBLE

NOISE - CONTINUA

di Akihiro Matsuda

ALLA NONNINA PIACEVA DAVVERO TANTO LAVORARE A MAGLIA.
OGNI ANNO, QUANDO INIZIAVA L'INVERNO, I SUOI NIPOTINI VENIVANO A CHIEDERLE UN NUOVO GOLFINO.
IN QUELL'OCCASIONE, LA CASA IN CUI VIVEVA SOLA CON UN GATTINO SI ANIMAVA ALL'IMPROVVISO IN MODO STRAORDINARIO.

QUEST'ANNO, PERÒ...

...NON ERA VENUTO ANCORA NESSUNO A CHIEDERLE UN GOLFINO NUOVO.

E COSÌ ANCHE I MIEI NIPOTINI SONO CRESCIUTI...
...

SICURAMENTE ORA PREFERISCONO ALTRO...
...COME GLI ELEGANTI GOLF CHE VENDONO NEI NEGOZI DI ABBIGLIAMENTO.

CHE PECCATO... PER CHI POTRÒ LAVORARE A MAGLIA, D'ORA IN POI...?
EH, COSÌ È LA VITA...

...

TI PIACE PROPRIO TANTO STARE QUI, VERO?
OGNI VOLTA CHE INIZIO A LAVORARE A MAGLIA, TU ARRIVI IMMEDIATAMENTE...

CHE C'E', PICCOLINO? ANCHE A TE PIACE LAVORARE A MAGLIA?
OPPURE NON VEDI L'ORA DI VEDERE COME SARA' IL LAVORO FINITO?

ORA STO FACENDO UNO SCIALLE.
E SICCOME NESSUNO MI HA CHIESTO NULLA, LO FARO' TUTTO PER ME.

EHI, EHI... NON DEVI GIOCARE CON IL GOMITOLO DI LANA...

VENTI... TRENTA...

ROLL ROLL

....

SU, DAI... RIPORTALO QUI...
SENZA QUELLO NON POSSO CONTINUARE...

AH, SANTO CIELO...
SEI PROPRIO UN MICIO BIRICHINO...

GUARDA QUA... L'HAI TUTTO SROTOLATO... E IO CHE CI AVEVO MESSO TANTO A...

OH... SANTO CIELO...
CHISSÀ DOVE L'AVRÀ PORTATO...?

E' DAVVERO STRANO...
NON RICOR-DO QUESTA STRADA...
E' COME SE MI VOLESSE PORTARE DA QUALCHE PARTE...

C'E' QUALCOSA DI STRANO CHE NON CAPISCO...

E POI... HO L'IMPRESSIONE CHE POSSA ACCADERMI QUALCOSA DI BRUTTO, SE NON TORNERO' SUBITO A CASA...

TWIG

TWIG

OH... LO STA TI-RANDO...
VORRÀ DIRMI DI CONTINUARE A SEGUIRLO?
...
PROVERÒ A PROSE-GUIRE...
QUEL MICIO NON È CAPACE DI IN-GANNARE LA GENTE, DOPO TUTTO...

OH, SANTO CIELO...
COS'È QUESTO POSTO? IL LUOGO SEGRETO DOVE SI RIUNISCONO TUTTI I GATTI?
....

PROPRIO COME IMMAGINAVO... È STATA OPERA TUA, BIRICHINO.

ALLORA? PERCHÈ MI HAI PORTATO QUI?

EHI... CALMA, CALMA!
NON CAPISCO COSA VOLETE DIRMI! STATE CALMI!

OH... VOLETE DIRMI DI... LAVORARE A MAGLIA?
E PER CHI DOVREI FARLO?

...

PER CASO...
...VOLETE CHE FACCIA DEI VESTITI-NI PER VOI?

AH AH AH...
HO CAPITO, HO CAPITO...

ECCO PERCHE' MI AVETE CHIAMA-TO QUI...
D'ACCORDO, LAVORERO' VOLENTIERI A MAGLIA PER VOI!

POVERINI... GUARDA QUI... SONO TUTTI QUANTI SPELACCHIATI... AVRANNO FREDDO...
VEDRETE, CON LA LANA ADDOSSO SENTIRETE UN BEL CALDUCCIO!

E COSÌ I GATTINI INIZIARONO A PORTARE ALLA NONNINA DECINE E DECINE DI GOMITOLI DI LANA...

BIANCO, NERO, MARRONE E GRIGIO...
TUTTI COLORI SIMILI A QUELLI DEI GATTINI SPELACCHIATI...

FARÒ SUBITO DEI BELLISSIMI GOLFINI A QUELLI CHE SONO SCORTICATI...

E POI, I GUANTI PER LE ZAMPETTE E LE SCIARPE PER IL COLLO...
A CHI È FERITO SULLA TESTA, FARÒ UN BERRETTINO DI LANA...

MA SÌ, CERTO...
POSSO FARE UNA SPECIE DI CALZINO ANCHE PER LE CODE...

OH, AVETE PORTATO ANCHE LA MIA SEGGIOLINA PREFERITA?
GRAZIE, PICCOLI!

BENE, ORA È TUTTO PRONTO!
INIZIERÒ IMMEDIATAMENTE!

FARE I GOLF PER I GATTINI...
...LE SEMBRÒ UN PO' STRANO, ALL'INIZIO...

MA ERA ANCHE DIVERTENTE, E COSÌ LE MANI DELLA NONNINA PRESERO A MUOVERSI SENZA SOSTA...
...E IN POCHI ISTANTI...

...FU PRONTO IL PRIMO GOLFINO.

D'ACCORDO, E' PICCOLINO, MA DI SOLITO CI METTO MOLTI GIORNI...
FORSE C'E' QUALCHE INCANTESIMO SU DI ME...?

CHISSÀ COME TI STARÀ?
VEDIAMO...

EH EH... TI PIACE?
NON PREOCCUPATEVI. MI METTO SUBITO AL LAVORO ANCHE PER VOI...

GOLFINI, BERRETTI, GUANTI E SCIARPE...

...APPARIVANO TRA LE SUE MANI UNO DOPO L'ALTRO...

MA I GATTINI NON SEMBRAVANO FINIRE MAI.

SEMBRAVA IMPOSSIBILE ANCHE SOLO PENSARE DI RIPOSARSI UN ATTIMO.

POI, QUANDO INIZIO` A FARSI BUIO TUTTO INTORNO...
...LA NONNINA TERMINO` IL GOLFINO PER L'ULTIMO MICETTO SPELACCHIATO.

E` INCREDIBILE...
HO USATO CENTINAIA DI GOMITOLI DI LANA... LI HO FINITI TUTTI...

HM...
E PROPRIO COME SE AVESSE ASPETTATO SOLO QUEL MOMENTO...

...LA LUNA SALI` NEL CIELO NOTTURNO...

...E ALLORA LA NONNINA SE NE ACCORSE...

SCOPRÌ DI TROVARSI SULLA RIVA DI UN GRANDE MARE.

FLASH FLASH FLASH
...
MA COS'E' SUCCESSO...?
OOH... I MIEI GATTI-NI...

CHE COSA SIGNIFICA? NON CAPI-SCO...
I VESTITINI E I CAPPELLI DI LANA... SONO DIVENTATI IL VOSTRO **VERO** PELO!

MA GUAR-DA...
E ANCHE LE CICATRICI SONO SCOM-PARSE...
COME SIETE BEL-LI... TUTTI QUANTI...
E' DAVVERO UN INCANTE-SIMO MERA-VIGLIOSO...

SONO DAVVERO CONTENTA PER VOI!
AH AH AH!
ASPET-TATE!
EHI... DO-VE ANDATE ADESSO?
SPLASH SPLASH
VENGO ANCH'IO CON VOI!

M-MA ...?!
TORNATE INDIETRO, PER FAVORE!
PORTATE ANCHE ME CON VOI...

...
QUANDO HO VISTO QUELLE FERITE, L'AVEVO INTUITO...

VOI AVEVATE PERSO LA VITA...
...MOLTO TEMPO FA, VERO?

GIÀ... NON È POSSIBILE CONTINUARE A VIVERE...
...DOPO ESSERSI FERITI COSÌ GRAVEMENTE...

MA FINALMENTE SONO POTUTI ANDARE IN CIELO...
FINALMENTE NON HANNO PIÙ ALCUNA PREOCCUPAZIONE...

MIAO!

...OH, RIECCOTI QUI!
ALMENO TU SEI RIMASTO INSIEME ALLA TUA NONNINA...

SAI, ORA CHE CI PENSO NON HO FATTO ANCORA NULLA PER TE...
CHE GUAIO... HO GIÀ USATO TUTTA LA LANA CHE AVEVO...

MA GUARDA...
...QUESTO È IL FILO DI LANA CHE HAI USATO PER PORTARMI QUI...
VUOI DIRMI DI LAVORARE A MAGLIA CON QUESTO?

TIP

HO CAPITO, HO CAPITO...
ALLORA, INIZIERÒ SUBITO...

FARÒ UN BELLISSIMO GOLF TUTTO PER TE!
...PERCHÉ HAI FATTO UN GESTO DAVVERO AMMIREVOLE!

QUEI GATTINI...
...ERANO TUTTI MORTI A CAUSA DI INCIDENTI O FERITE...

...PER TANTE CAUSE DIVERSE...
ALCUNI INVESTITI, ALTRI MALTRATTATI DAGLI UOMINI...
VELENO
...E C'ERANO ANCHE MOLTI MICINI APPENA NATI E ABBANDONATI...
RACCOGLIETECI

ANCHE DOPO ESSERE MORTI, LE LORO FERITE ERANO RIMASTE APERTE...

VOLEVANO TORNARE COM'ERANO DA VIVI PER POTER SALIRE IN CIELO...

...COSÌ AVEVANO BISOGNO DI FARSI AIUTARE DA QUALCUNO...

ALTRI NUMEROSI GATTINI MORTI PER INCIDENTI O MAL-TRATTAMENTI...
...PRESERO AD ATTRAVERSARE QUEL GRANDE MARE...

...E INIZIARONO A RADUNARSI LÀ, POCO ALLA VOLTA...

TWIG
NOI ESSERI UMANI SIAMO FATTI COSÌ...

ABBIAMO BISOGNO DI SENTIRCI UTILI...

...
SÌ, HO DECISO!

IO...
...RIMARRÒ QUI PER SEMPRE!

CONTINUERÒ A LAVORARE A MAGLIA...
...PER DARE DEI CALDI GOLFINI A TUTTI QUEI GATTI!

SU, NON C'È BISOGNO DI FARE QUEL-LA FACCIA!
ORA SONO FELICISSIMA!

EH EH EH...

GUARDA...
È PRONTO ANCHE IL TUO!

SONO TORNATA A CASA!
MA... QUI SONO A CASA MIA...
THUMP

OH, TI PREGO... FAMMI TORNARE INDIETRO, DOV'ERAVAMO PRIMA!
YAWN

SIGH...

SE NON AVESSI USATO QUEL FILO, ORA MI INDICHEREBBE ANCORA LA STRADA...
MA DOV'ERA...?

CHE CRUDELTÀ...
SONO DI NUOVO SOLA...

LA NONNINA NON SAPEVA...
...CHE IN QUEL MOMENTO...

...QUEL LUOGO MISTERIOSO ERA NUOVAMENTE COSTELLATO DI ANIME FELINE...

...CHE STAVANO ASPETTANDO L'ARRIVO DI UN ALTRO MICIO VIVO. UN MICIO SPECIALE COME CE N'ERANO TANTI NEL MONDO...
...CHE AVEVA IL COMPITO DI PORTARE LORO UN'ALTRA PERSONA AD AIUTARLI.

OH... MA GUARDA QUANTI GATTI!
ANCHE QUESTE ANIME CE L'AVREBBERO FATTA.

IL GATTO GUIDA CHE HA TERMINATO LA SUA MISSIONE...
...PRIMA O POI...

...LASCIA DI NASCOSTO LA CASA IN CUI HA ABITATO...
...PER ANDARE A CERCARE UNA NUOVA PERSONA.

NON C'ERA PIU` BISOGNO DI PREOCCUPARSI PER QUESTA NONNINA.
IL GATTO GUIDA LO SAPEVA BENE.

DRIIIN DRIIIN

LA NONNINA NON AVEVA PIU' BISOGNO DI TORNARE NEL BOSCO DEI GATTI SPELACCHIATI.

KLIN

PRONTO...?

I GOLFINI DELLA NONNA - FINE

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujiushima

COMMOZIONE

BIP

CHECK UP ULTIMATO
BIP

EQUILIBRATORE RIPRISTINATO
GIROSCOPIO STABILIZZATO
MEMORIA INTATTA

BLINK
RIATTIVAZIONE

WHUMP

MMM...
BELLA FREGATURA...
ACCERTAMENTO DELLA SITUAZIONE ATTUALE...
PIU` DI 16 METRI...
16 36

DOVREI RIUSCIRE A FARCELA...

WHUMP

CRACK

?
BIP BIP
CREAK

COLLE-GAMENTI DANNEG-GIATI.
CIRCUITO MOTORE INTER-ROTTO.
BIP BIP
DI-SATTIVARE ALLARME CIRCUITO MOTORE...
SARÀ SUCCESSO QUANDO SONO CA-DUTA...
...

L'HO SPENTO POCO FA CON LE MIE MANI...
CHE SCEMA... NON E` POSSIBILE CHE VENGA A CERCARMI...

OLTRE AL DANNO, LA BEFFA... UNA VERA UMILIAZIONE!
E POI, NON CAPISCO PERCHE` MI VIENE IN MENTE PROPRIO QUEL TIPO...

PIANO NUMERO DUE, IN ATTO...

THOOSH

WHOOOO

CLANK
WHHHMMMMP
GNIK
WHIRRRRR

ANCORA DIECI METRI...
NON VOGLIO SENTIRMI IN DEBITO CON QUEL TIPO!
FORZA...
CINQUE METRI...
MENO TRE...

SWISSH

CLANK

VI PREGO...

...QUAL-
CUNO SI
ACCORGA
CHE SO-
NO QUI!
THOOM
PSSHUFFFFF
SSSHHRR
THUMP

FLOW

NON CE LA FACCIO PIU'... L'ENERGIA... E' ORMAI...

2
CONSERVAZIONE DI MEMORIA
ALIMENTAZIONE ELETTRICA AUTO OFF
SKULD...

FLASH

CONSERVAZIONE DI MEMORIA

WHMMMMMMM

PERCHE'... PROPRIO ORA... MI VIENE IN MENTE... QUEL TIPO...?

KONK
FLOP
CHANK
WHINN
!

WHUMP
SWISSH
CRASH
THUMP

TIP

WHMMM

RICERCA
CAUSA DELL'ARRESTO
DIMINUZIONE TEN-SIONE ELETTRICA
CONSERVAZIONE DI MEMORIA
RETI
COLLE-GAMENTO

SOLUZIONE
CARICAMENTO DELLA BATTERIA
TLING

COLLEGAMENTO ALIMENTATORE

TET-TE...
...A RAZZO!

TU NON HAI TET-TE A RAZZO... QUELLO E' IL COPERCHIO DEL CONNETTORE DELL'ENERGIA ELETTRICA...

BEEEP
BEEEP

OPERAZIONE IMPOSSIBILE
PSSSHH
PSSSHH

ATTUARE OPERAZIONE COMUNQUE

ATTUARE OPERAZIONE LO STESSO
OPERAZIONE IMPOSSIBILE
ATTUARE OPERAZIONE A OGNI MODO
OPERAZIONE IMPOSSIBILE
ATTUARE OPERAZIONE INDIPENDENTE-MENTE DA CIO'
OPERAZIONE IMPOSSIBILE
ATTUARE OPERA-ZIONE NONOSTANTE TUTTO

OPERAZIONE IMPOSSIBILE

TENSIONE ELETTRICA RIPRISTINATA

ATTIVAZIONE

BASH

AH!

MI STO MUO-VENDO...
...

...A SALVAR-MI?
SEI VENU-TO...

LA TUA GAMBA...

FLOP

TI SEI SA-CRIFICATO PER ME...?

SCEMO.
BASTAVA CHE TU ANDASSI A CHIAMARE SKULD!
ADESSO COS'HAI INTENZIONE DI FARE, QUAGGIÙ?
PER GIUNTA, TI SEI ANCHE ROTTO UNA GAMBA!
COME PENSI DI TIRARCI FUORI DA QUI?!
E POI... MI CHIEDO **PERCHÈ**... MI SONO SENTITA SOLLEVATA...
...QUANDO HO VISTO LA TUA FACCIA...?
...

CHE?!
DEVO SALIR-CI?!
BE'...
COME VUOI...
WHUMMMP
AAAH!

MA CHE DIAVOLO FAI?!
IL DISPOSITIVO DI AUTODISTRUZIONE E' STATO ATTIVATO
L'ESPLOSIONE DELL'UNITA' BANPEI AVVERRA' ENTRO DIECI SECONDI
MA SEI IMPAZZITO?! SE TI AUTODISTRUGGI IN UNO SPAZIO COSI' RIDOTTO...
CHIUNQUE SI TROVI NEL RAGGIO DI CINQUE METRI E' PREGATO DI ALLONTANARSI
SE BANPEI SI AUTODISTRUGGERÀ...

DIECI.
...LA FORZA DELL'ESPLO-SIONE ANDRÀ TUTTA VERSO L'ALTO...

CREDI DAVVERO CHE MI FAC-CIA FELICE UNA COSA DEL GENE-RE?!
SMETTILA! NON AVRAI INTENZIONE DI SALVARMI IN QUESTO MODO?!
NOVE.
OTTO.

BE', T'INFORMO CHE TANTO STO PER SCENDERE DA QUI!

CIN-QUE.

QUATTRO.

PAT

NON LA-
SCIARMI
SOLA!
UNO.
?

...

ZERO.

...

SI E` SCA-RICATA LA BATTERIA...

OH, TI PREGO... **QUESTO** NO.

SE PERDERAI ANCORA TEMPO, TI SI SCARICHERÀ DI NUOVO LA BATTERIA!

VUOI CHE TI RESTITUISCA LA SPOLETTA PER QUESTO MOTIVO?

NON TI SERVIRÀ...

...SE IO E TE...
...STAREMO INSIEME!

SKRRRRRRRR
RRRROLLLL
SWISSSH

WHIIRRR

PERCHE` HO DETTO UNA COSA DEL GENERE..?
PERCHE` GLI HO CHIESTO DI NON LASCIAR-MI SOLA...?

PER-
CHE'?

SHRRR

...

SCUSA...
WHAP

DESIDERO INFORMARTI CHE **NON** MI SONO INNAMORATA DI TE.
NON VORREI CHE TU AVESSI FRAINTESO...

...NON ANCORA, ALMENO... DIPENDE DA TE...

E` STATO DAVVERO COMMO- VENTE.
GRAZIE PER QUELLO CHE HAI FATTO POCO FA.

ISTITUTO DI RICERCA DI SKULD

NON C'ERA BISOGNO DI METTERSI A FARE I FENOMENI INSEGUENDOVI A TUTTA VELOCITÀ.

METTITI UN PO' NEI PANNI DI CHI TI DEVE RIPARARE IN CONTINUAZIONE!

SÌ... TI CHIEDO SCUSA...

NO. TE LO CHIEDO PER FAVORE.
SIGH...
ALLORA NON HO ALTRA SCELTA...
PROVERÒ A FARE UNO SFORZO!
EHI...
È STRANO... LA TUA BATTERIA DOVREBBE ESSERE SCARICA...
HAI PER CASO FATTO RIFORNIMENTO DI ENERGIA ELETTRICA?

OH, MIA DEA! - CONTINUA

NARUTARU di Mohiro Kito

L'OMBRA COL PASSO DA RAGAZZO

TRRRR
TRRRR

PRONTO?
RISTORANTE MUTSU.

OH, SEI TU SHIINA!
AKIRA? SÌ, C'È!

SCUSALA, SAI, PER COME SI È COMPORTATA DI RECENTE...
SO CHE SI TRATTA DI UNA RAGAZZA UN PO' PARTICOLARE, MA POTRESTI CERCARE COMUNQUE DI FARE AMICIZIA CON LEI?

COME? OH, SÌ, CERTO. SE ASPETTI UN MOMENTO TE LA PASSO SUBITO...
BIP
AKIRA. C'È SHIINA AL TELEFONO.

COSA?! COME SAREBBE A DIRE?!
PER-CHE` DA UN PO' NON RISPONDI NEMMENO AL TELEFONO?
ORMAI NON HAI PIU` AMICI, RANDITENE CONTO.
ALMENO QUESTA SHIINA POTRE-STI...
BAH...
HA RIATTAC-CATO...
PRONTO, SHIINA?
MI DISPIACE, MA LEI E` ANCORA...
SENTI, CERCHERO` DI CONVIN-CERLA IO...
RICHIAMA ANCORA, SE PUOI...
GIÀ... DISPIACE ANCHE A ME...

AKIRA.
DIMENTICANDO MOMENTANEAMENTE CHE NON VAI PIU` A SCUOLA, VORREI ALMENO CHE TU CERCASSI DI TENERTI CARA QUELLA TUA AMICA...
AH, GIA`... E` PASSATO ANCHE UN RAGAZZO...
MI HA CHIESTO DI DARTI QUESTA BUSTA. CREDO CHE CONTENGA QUALCOSA CHE PROVIENE DALLA SCUOLA...
TE LA LASCIO QUI...

NON AVREI MAI IMMAGI-NATO...
...CHE SARESTI VENUTA A TROVARMI.
TUMP
AH, NO?

A ME INVECE NON SEMBRA UNA COSA TANTO STRANA.
D'ALTRONDE, SIAMO MARITO E MOGLIE.
AH AH...
SONO UN PO' IMBARAZZATO...
PUFF

LA SIGA-
RETTA...
TI DISTURBA
SE FUMO?
DA QUANDO
HAI INIZIATO A
FARLO, SHUNJI?

COME?
UNA
VOL-
TA...
...MI GUARDAVI
DI TRAVERSO SE
SOLO ACCENNAVO
AD ACCENDERMI
UNA SIGARETTA...

OH... COSE
DI ALMENO
UNA DECINA
DI ANNI FA...

ORA FUMO
ANCH'IO.

PERCHE` NON MI RACCONTI...

...COS'E` SUCCESSO?

RIGUARDA IL TUO LAVORO?

PFF

RIGUARDA SEMPLICEMENTE LA PREOCCUPAZIONE DI UNA DONNA CHE TI AMA.

AAAH AH AH AH!

AH AH AH AH
OH, DIO MIO... DA QUANTI ANNI NON SENTIVO UNA FRASE DEL GENERE...

PAT
UH?!
NON DIRE BUGIE.
TU SEI MOLTO FURBA...
SE MI PARLI IN QUESTO MODO...
...NON POSSO PIU' MENTIRE...

CORAGGIO, ALLORA...

...RACCONTAMI TUTTO!

CLICK

CHE COS'E` IL CANNONE VULCAN?
E` UN MITRAGLIATORE DI SERIE IN DOTAZIONE AI CACCIA DI PRODUZIONE AMERICANA.

TU SEI BRAVO A DISEGNARE, VERO? FAMMI VEDERE COM'E'!
ADESSO?
PERCHE` NO?

QUANDO CI SI BASA SOLO SULLE PAROLE, SI TENDE A ESSERE INFLUENZATI DALLE IMMAGINI TRADIZIONALI...
E QUESTO DI CERTO NON VA BENE...

E` STATA LA SECONDA VOLTA...
...CHE MI SONO IMBATTUTO IN UNA COSA DEL GENERE...

QUELLA VOLTA NON MI HAI VOLUTO CREDERE...

COSE CHE APPARTENGONO A TEMPI ORMAI LONTANI...

SICCHE'...
...FINO A CHE PUNTO SEI RIUSCITA A CHIARIRE TUTTO?

SEI LA SOLITA VOLPO-NA!
NON POSSO DIRTELO.

E' PER IL TUO BENE.

E POI...
PIANTALA. STO DICENDO SUL SERIO.
CLICK

GIA'. COSI' PUOI AVERE LA MIA TE-STIMONIAN-ZA, NO?
MI FA PIACERE CHE TU STIA BENE.
GRAZIE.

..E`
UN BENE
ANCHE...
...PER
LEI.

CREDO CHE VERRÀ A TROVARTI UN INVESTIGATORE, PRIMA O POI. MI RACCOMANDO, FA' IL BRAVO!

UN TUO COLLEGA?
TREMO ALL'IDEA.

MI DI-
SPIACE...
...PER IL TUO
COLLEGA.
KLUNK

OH!

BUON-GIORNO!

NON SI CORRE NELL'OSPEDALE!

SÌ, MI SCUSI!

SBAM

CIAO, PAPÀ!

TI HO PORTATO LA PANCIERA!

TU NON HAI ANCORA CAPITO CHE QUI SIAMO ALL'OSPEDALE, VERO?

E' VENUTO QUALCU-NO?
CI SEI ANDATA A SCUOLA, OGGI?

AH... ECCO... ERA... UN MIO COLLEGA DI LAVORO...

CHE BEI FIORI!

GIÀ...

TAMAI, SEI SVEGLIO?
CHAK

NON LI SOPPORTO PIU` I MASS MEDIA!
AHH, SANTO CIELO...

PRESI-DENTE!

E` MOLTO DURA ESSERE COSTRET-TI A TENERTI QUI, TAMAI...
SI E` ACCUMU-LATO TANTO LA-VORO CHE NON CI CAPIAMO PIU` NULLA!

MI DISPIACE PER QUEL-LO CHE E` SUCCESSO QUESTA VOLTA...
OH, SHIINA!

PRESIDENTE... MA PUO' STARE IN UN POSTO DEL GENERE?
GRAZIE!
UN ATTIMO DI RELAX...
QUESTO E' L'UNICO POSTO DOVE POSSO RILASSARMI.

QUI E' COME ESSERE IN PARADISO...

D'ALTRA PARTE... SI TRATTAVA DI UN **ANGELO**...
MI DISPIACE TERRIBILMENTE CHE TU NON POSSA DIRE LA VERITÀ...

NON M'IMPORTA SE MI FANNO PASSARE PER LA STREGA CATTIVA DELLA SITUAZIONE...
PERÒ...
...NON SOPPORTO PROPRIO IL FATTO CHE I MIEI PILOTI E I MECCANICI...
...VENGANO CONSIDERATI INEFFICIENTI!
IN QUESTO MODO IL POVERO ONO...
...NON RIPOSERÀ MAI IN PACE...

PRESI-
DENTE?

SST

IN QUESTE ULTIME DUE SETTIMANE NON HA CHIUSO OCCHIO NEANCHE UN ATTIMO...

E POI INIZIA AD AVERE I SUOI ANNETTI...
GUARDA CHE ABBIAMO PIÙ O MENO LA STESSA ETÀ.
OH... ERA SVEGLIA?

BE'... NON È PROPRIO IL CASO DI METTERSI A DORMIRE...

DEVO ANDARMI A PREPARARE PER LA VEGLIA FUNEBRE DI ONO...
SENTI, SHIINA... POTRESTI PARTECIPARE ALLA SUA VEGLIA FUNEBRE?
LUI SI E` SEMPRE PRESO CURA DI TE, RICORDI?
SI`...
NON C'E` BISOGNO CHE TI VADA A CAMBIARE. VAI BENE COME SEI VESTITA ORA.
MANDERO` SUZUKI A PRENDERTI, VA BENE?
TAMAI, TU NON DOVRAI VISITARE LA CASA DI ONO PER UN PO' DI TEMPO.
I MASS MEDIA NON TI LASCEREBBERO IN PACE PER UNA COSA SIMILE.
LA MOGLIE DI ONO COMPRENDERA` SICURAMENTE.

TUO PADRE E`
SANO E SALVO.
SONO CONTEN-
TO PER TE.

Q-QUEL TIPO...
NON TROVI, HOSHI-MARU?
MA CHI ERA?!
EPPURE MI SEMBRA DI AVERLO GIÀ VISTO DA QUALCHE PARTE...
SGNOOP

REPARTO 2
AAH!
AAH!

HANF
HANF
HANF

MA CERTO! ECCO CHI E'!

CORAGGIO, SHIINA...
BRUCIA I BASTONCINI D'INCENSO PER LUI...
SAI COME SI FA?
ALLORA ANDREMO INSIEME.
RIPETI ESAT-TAMENTE I MIEI MOVIMENTI.

SEI STANCA?
GRAZIE PER QUELLO CHE HAI FATTO OGGI.

NO, NON C'È PROBLEMA...

VUOI DORMIRE A CASA MIA?
MIA MOGLIE NE SARÀ FELICE...

M-MEGLIO DI NO... DOMANI C'È LA SCUOLA...
UH?

CAPISCO.

SCUSI...

...SIGNOR SUZUKI...
SÌ?

LEI LO SA PERCHÈ...
...GLI UOMINI MUOIONO?

PERCHÉ, DICI? AH, È UNA DOMANDA DIFFICILE...
NON LO CAPISCO NEANCH'IO, ED EVITO DI PENSARCI...

SOLO CHE QUESTO NON VA BENE...
SONO MORTI BEN DUE MIEI COLLEGHI, E IO SONO DIVENTATO INSENSIBILE...

英会話

ALLORA...

...PER QUALE MOTIVO...

...GLI UOMINI NASCONO?

AH!
C-CHI SEI?!
S-SONO... SONO IO, SHIINA...
OH, AKIRA! SEI TU! MENO MALE!
TI HO TELEFONATO UN SACCO DI VOLTE, SAI?

MA CHE...?

CO...
...COSA?
OGGI È VENUTO UN RAGAZZO...
...A CASA MIA...
...E HA LASCIATO...
...QUESTA...

Salutami
En Soph e
Hoshimaru.

NARUTARU - CONTINUA

EXAXXION di Kenichi Sonoda

CAMBIAMENTI

COSA SIGNIFICA, AKANE?!
4096
EXAXXION

PERCHE` NON VUOI FUGGIRE?!
IO... FINO A POCHI ISTANTI FA... ERO TUTT'UNA CON ISAKA...
EXAXXION

ERI TUTT'UNA CON...?

MI SONO RESA CONTO DI QUANTO SIA PERICOLOSA LA TUA POSIZIONE... UN ULTERIORE ANDIRIVIENI DALL'EXAXXION SAREBBE TROPPO RISCHIOSO...
MI SONO FUSA CON LEI CORPO E MENTE... E COSì HO POTUTO CAPIRE MOLTE COSE...

DEVI ANDARE IN UN POSTO SICURO!
MA CHE DICI?!
INOLTRE, ALLO STATO ATTUALE DELLE COSE, IL POSTO MEGLIO PROTETTO E` PROPRIO QUESTO!

E DOVE SAREBBE QUESTO POSTO SICURO?!

SE C'È PERICOLO OVUNQUE, ALLORA...
SONO STATA CATTURATA DAI FARDIANI MENTRE ERO A CASA TUA!

C-CHE C'È?
OH!

ME NE SONO ACCERTATA PRIMA DI VENIRE QUI.
MINAGATA! È VERO?

I MIEI GENITORI! MAMMA E PAPÀ...
FORSE... ANCHE LORO SONO STATI CATTURATI!

ATTUALMENTE SONO DETENUTI NEL SECONDO EDIFICIO DEL CENTRO DI SICUREZZA.
I GENITORI DI AKANE SONO STATI GIÀ ARRESTATI, MA COMUNQUE STANNO BENE.
C-COSA...?

NONNO! MI STAI ASCOLTANDO?!
D'ACCORDO! FAREMO RIFUGIARE TUTTI NELLA BASE!
PER FAVORE, GANCHAN! SALVALI!

NON CHIAMARMI PIÙ NONNO. RICORDATI CHE SONO TUO PADRE!
COMUNQUE NON È PROPRIO IL CASO DI STARE A PENSARE A COSE SIMILI!

ABBIAMO NOTATO STRANI MOVIMENTI PRESSO L'ASCENSORE ORBITALE!
SEMBRA CHE QUALCOSA DI GRANDI DIMENSIONI SIA ENTRATO IN FUNZIONE NELL'IMPIANTO!

GRAB
HO RACCOLTO TUTTE LE INFORMAZIONI RELATIVE E HO SCOPERTO CHE CI SONO GROSSE PROBABILITÀ CHE SI TRATTI DI UN'ARMA PER CONTRASTARE L'EXAXXION!
ABBIAMO LA PROVA CHE È STATA CONSUMATA UNA GRANDE QUANTITÀ DI ENERGIA IN BREVE TEMPO!

MA BISOGNA PORTARE IN SALVO I GENITORI DI AKANE E FARLI RIFUGIARE NELLA BASE!
DOVRAI COLPIRE L'ASCENSORE USANDO L'EXACANNON PRIMA CHE VENGA TRASFERITA SULLA TERRA!

ALLORA CI PENSERÒ PIÙ TARDI A DISTRUGGERLA!
L'EXAXXION È IMBATTIBILE, NON È COSÌ?!
EXAXXION
GRAZIE, GANCHAN...

NO! QUEST'ARMA È MOLTO DIVERSA DA QUELLE CHE HANNO USATO FINORA!
OCCORRE DISTRUGGERLA CON UN ATTACCO IMMEDIATO, E CON PRIORITÀ ASSOLUTA!

SI LASCIA PRENDERE LA MANO PER OGNI PICCOLA INGIUSTIZIA CHE SI TROVA DI FRONTE, SENZA MAI PENSARE IN GRANDE...
CREDEVO CHE AVESSE INIZIATO A CAPIRE COME VANNO LE COSE, MA EVIDENTEMENTE È ANCORA SOLAMENTE UN RAGAZZINO IMMATURO...

•••

BZZMM
ISAKA! PREPARA L'EXACANNON! GUIDA HOICHI!

CREDO CHE ANDREMO A SALVARE I GENITORI DI AKANE.
CHE... COSA?!
SUBITO, GANCHAN.
PSSHT
ANDREMO AL SECONDO EDIFICIO DEL CENTRO DI SICUREZZA! MOSTRAMI LA ROTTA!
ELMETTO OFF!
PUSH
GRAZIE, MINAGATA!
SÌ?
M-MINAGATA..?

QUESTO PROBLEMA E` STATO CAUSATO DALLA **FUSIONE** CON AKANE?!
E` PROBABILE... LE PRIORITÀ DEGLI ORDINI SONO STATE MODIFICATE...

MA, A PARTE QUESTO, E` PERFETTAMENTE NORMALE, PRIVA DI QUALSIASI ALTRA ANOMALIA...
IL SUO SISTEMA PRIORITARIO DI COMANDO NEI CONFRONTI DELL'EXAXXION E` RIMASTO BLOCCATO.

NON C'E` ALTRA POSSIBILITÀ CHE **DISATTIVARLO CON LA FORZA.**
MEGLIO DI NO! IN QUEL CASO L'EXAXXION PASSEREBBE AL MODO **DIFENSIVO...**

IMMAGINAVO CHE AKANE VOLESSE BENE A HOICHI...
FORSE NON ERA IL CASO DI LASCIARE CHE LEI E ISAKA SI FONDESSERO...
MA COM'E` POSSIBILE CHE DEI SENTIMENTI UMANI ABBIANO INTERFERITO CON UN SISTEMA TANTO SOFISTICATO?
FORSE E` PIU` LOGICO DI QUANTO RIUSCIAMO A IMMAGINARE...

CERTO CHE SE FOSSE SBOCCIATO VERAMENTE UN SENTIMENTO COME L'AMORE IN ISAKA, SAREBBE MOLTO ROMANTICO, NON TROVI?
SONO PIENAMENTE D'ACCORDO!
MALEDIZIONE!

QUELLA ROBA CHE SI TROVA ORA IN ORBITA È VERAMENTE PERICOLOSA!
ABBIAMO CAPTATO UNA REAZIONE XXX, ANCHE SE LEGGERISSIMA, OLTRE A QUELLA DELL'EXAXXION!
QUELLO STUPIDO RAGAZZINO DOVEVA RIBELLARSI PROPRIO IN UN MOMENTO DEL GENERE?!
PROPRIO ORA CHE STA PER ARRIVARE UN'ARMA FARDIANA DOTATA DELL'XXX UNIT?!

SOLO I GRUPPI CONTRASSEGNATI DALLA LETTERA D ALLA F POSSONO USARE LE ATTREZZATURE RICREATIVE.
D'ORA IN POI IL PASSAGGIO CHE CONDUCE ALLA SEZIONE DELL'ASCENSORE PRINCIPALE SARA' CHIUSO E ISOLATO.
SI RACCOMANDA AI PRESENTI DI NON SPOSTARSI IN ALTRI SETTORI.

COSA STAI FACENDO, HINO?
TENGO UN DIARIO.
MMM... I FARDIANI COMUNICANO LA CHIUSURA DELL'ASCENSORE...
CHAK CHAK
SONO PUR SEMPRE UNA GIORNALISTA! E' **INDISPENSABILE** REGISTRARE OGNI SINGOLO EVENTO NELL'ATTIMO IN CUI ESSO ACCADE!
CLAP
NON VORRAI MICA ANDARE A FARE DELLE INDAGINI SULL'ASCENSORE...?
NO, STA' TRANQUILLO! NON SONO FANATICA **FINO A QUEL PUNTO**...
ANCHE SE RIUSCISSIMO A RACCOGLIERE LE INFORMAZIONI NECESSARIE, ORMAI TUTTE LE LINEE SONO STATE CHIUSE!
COMUNQUE SIA, MI CHIEDO **PERCHE'** ABBIANO CHIUSO COMPLETAMENTE IL PASSAGGIO ALL'ASCENSORE...
A~D LINE
CLOSED
tasco
CHE ABBIANO INTENZIONE DI USARLO PER TRASFERIRE A TERRA QUALCOSA DI **GIGANTESCO?**

SPEDITE IL PACCO X AL CANALE DI TRASPOR-TO!

SICCHE` QUESTO E` IL DISPOSITIVO CHE PER ESSERE COSTRUITO HA AVUTO BISOGNO DI OCCUPARE TOTALMENTE L'INTERO SETTORE DEL PRIMO IMPIANTO ORBITALE?
ESATTAMENTE. NE ABBIAMO AUMENTATO ULTERIORMENTE LA VELOCITA` SEGUENDO GLI ORDINI IMPARTITI DAL GENERALE SHESKA.
PER UN ROBOT DI QUESTA CLASSE, IL TEMPO DI COSTRUZIONE E` STATO UN RECORD ASSOLUTO!
PRONTI A TRASPORTARLO NELL'ASCENSORE NUMERO UNO.
INTENDE FARLO SCENDERE SULLA BASE TERRESTRE COSI` COM'E`?
NON NE HO LA PIU` PALLIDA IDEA! LA SUA GESTIONE SARA` INTERAMENTE AFFIDATA AD ALTRI.
DI CHI SI TRATTA?
PARE CHE SE NE OCCUPERA` DIRETTAMENTE IL CORPO DI GUARDIA COMANDATO DAL SUO PILOTA... SE NON SBAGLIO, SI CHIAMA QUALCOSA COME FRA...
NO, NON SBAGLIA.

D'ORA IN POI SARÒ PROPRIO IO AD AVERE LA RESPONSABILITÀ DI QUESTO VEICOLO.

SONO IL COLONNELLO **FRANKI SAPAS,** COMANDANTE DEL CORPO DI GUARDIA.
FLIP

SONO IL COLONNELLO **PURBI PARTIZ.**
SONO IL TENENTE **RAPUA DI.**

GRAZIE PER AVERLO PORTATO FIN QUI. ORA LASCIATE FARE A ME.
CERTO.
A PROPOSITO, HO NOTATO CHE È FORNITO DI **DOPPIO** SEDILE. DOVE SI TROVA IL SUO COPILOTA?

ARRIVERÀ PIÙ TARDI.

MA ORA BASTA CON LE DOMANDE. ULTERIORI INFORMAZIONI **NON VI RIGUARDANO.**

SWISH

GHHMMMMMM

AXXION

4096 CANNON

EXAXXION - CONTINUA

AITEN MYOO

Di Ryusuke Mita

NON HO FATTO IN TEMPO...

NON SONO RIUSCITO A SALVARLO...

TSUDA...

IL POVERO TSUDA...

AITEN MYOO di Ryusuke Mita
FUTURO PER DUE

Hhnnn...

CO-SA...
U-UN MOMENTO, AITEN...
COSA?
A-ALL'IN-FERNO...?

IO NON...
L'INFERNO...? NON SEI RIUSCI-TO A SALVARE TSUDA...?
...COSA SIGNIFICA QUESTO...?

Ahhh...

COME SAREBBE A...?!

E' MEGLIO PER LEI NON SAPERE NULLA...

LEI E' UNA PERSONA COMUNE, DI QUELLE CHE **NON RIESCONO A VEDERE...**

PAT

LE CHIEDO SCUSA...

OH...

C-CARO!

AIUTO!

SWISH

NO!

C-COS'HAI INTENZIONE DI FARE, AITEN?!

A-ASPETTA...

EHI!

OH?!

UH?

WHUMP

COS'È, SIAMO DI NUOVO GENITORI? HAI LA NAUSEA DA GRAVIDANZA?

SCRATCH SCRATCH

CHE TI SUCCEDE, KOTOMI?! PERCHÈ HAI GRIDATO COSÌ?

CHE...

DICI SUL SERIO...?
CERTO CHE HAI GRIDATO! CHE DIAVOLO TI PRENDE?!
AH...
Sto sognando...

Non è la realtà...
E'un incubo...

能仁寺

VI PREGO DI ACCETTARE LE MIE PIU' SINCERE CONDOGLIANZE...

SIAMO ENORMEMENTE COLPITI...

津田家

FAMIGLIA TSUDA

ANCHE SE ERA UN TEPPISTA, ORA CHE È MORTO SIAMO TRISTI PER LUI...
CHE IMBARAZZO...
GIÀ...
SU, SATOMI...
SMETTI DI PIANGERE...
MA... MA LUI... LUI...
SIGH SIGH
SE CONTINUERAI A PIANGERE, TSUDA NON RIPOSERÀ MAI IN PACE...
E POI, NON DEVI ESSERE COSÌ TRISTE... DOPOTUTTO VI ERAVATE LASCIATI LA SETTIMANA SCORSA, NO?
BE'...
SÌ...
QUESTO È VERO...
QUESTO MI SOLLEVA UN PO'... IN EFFETTI, ORMAI ERA QUASI UN ESTRANEO...
TI RINGRAZIO...
SANTO CIELO, CHE ROBA...

COMUNQUE SIA, TSUDA ERA VERAMENTE UN **GRAN FIGO!**
GIÀ... ERA PROPRIO BELLO, VERO? E ANCHE **DOTATO**, PARE...

SÌ... E ANDAVA IN GIRO A MASSACRARE ANZIANI E BARBONI...

PENSA UN PO'! COME UN **LADRO GENTILUOMO** LI DERUBAVA PER FARTI DEI REGALI, SATOMI!
CHE INVIDIA!
AH AH AH...

EHI...
RAZZA DI STUPIDE GALLINE...

COS...?!
OH?!

EHI, OHARA... CALMA...

RIUSCITE ANCHE SOLO UN ISTANTE A METTERVI NEI PANNI DELLA GENTE CHE TSUDA HA MASSACRATO?! O IL VOSTRO CERVELLO SI E` **COMPLETAMENTE** ATROFIZZATO?!
COSA...
...COSA VUOI DIRE..?
E` PROPRIO PERCHE` ESISTONO DELLE **CRETINE** COME VOI...
...CHE I **VERMI** COME TSUDA AUMENTANO SEMPRE DI PIU` E SI MONTANO PURE LA TESTA!
DAI, SMETTILA... NON E` IL POSTO ADATTO PER...
CHI TI HA CHIESTO NIENTE, DONNACCIA?!
SIGH... SOB...
...VERO?
E D-DAI, OHARA... N-NON VOLEVI DIRE PROPRIO COSI`...
TAP
TAP
PUAH!
C'E` MITSUYOSHI...
...
RAZZA DI TEPPISTA!
BOO HOO!
OH!

DIMMI, MAKI...
ASCOLTA TSUBA-SA...
...CON QUEL TIPETTO CHE SI CHIAMA AITEN?
...NON AVRÀ MICA QUALCOSA A CHE FA-RE...
LA QUE-STIONE DI TSUDA...

E` UN'IN-TUIZIONE TUTTA MIA...
PROBA-BILMENTE LUI NON C'ENTRA...
NO...
CHE ...?
NO...
PERCHE`? E` LA TUA DOCUMENTAZIONE IN MATERIA CHE TI HA PORTATO A DEDURRE QUESTO?
SCUL...?! EHI!
PERO` HA ANCORA MOLTI LATI MISTERIOSI... PER CUI, CONTINUERO` A SEGUIRE L'ODORE SOSPETTO CHE EMANA... PERCHE` LA VERITA` E` LA` FUORI, **SCULLY**...

SIGH!
BLINK
AH...
SÌ...
AVEVO PREPARATO UNA GELATINA ALLE ALGHE MARINE! NON TI ANDREBBE DI ASSAGGIARLA E DIRMI COM'È?
OH, DIMENTICAVO!
SÌ...
...
SU, DAI...

..TSUDA SAREBBE PRECIPITATO ALL'INFERNO..?

...

GIÀ...

...

E COSÌ...

..TSUDA ERA UN TEPPISTA, MA NON CREDO CHE PER QUESTO SI FINISCA PROPRIO ALL'INFERNO...

PERÒ... IO... INSOMMA, VOGLIO DIRE...

L'IN-
FERNO...
...ESISTE
DAVVERO.

IO L'HO
VISTO...

...E SO
ANCHE...
...DOVE
SI TROVA.

DICI CHE ESSERE TEPPISTI NON E' ABBASTANZA PER FINIRE PROPRIO ALL'INFERNO...
COME PUOI SAPERE SE TSUDA HA COMPIUTO MALVAGITÀ TALI DA ESSERE SPEDITO ALL'INFERNO, KOTONO?
ECCO... IO CREDEVO CHE...
TU COME FAI A SAPERLO?

E, INSICURO, CONTINUA A PORSI DELLE DOMANDE... **PERCHE`** E` STATO PICCHIATO? PERCHE` GLI SONO STATI ESTORTI I SOLDI?
UN AGGRESSORE DIMENTICA TUTTO NEL GIRO DI POCHE ORE. L'AGGREDITO, INVECE, SI RICORDA QUELL'EPISODIO PER TUTTA LA VITA...
CHI E` STATO AGGREDITO DA LUI CONTINUA TUTTORA A VIVERE ACCOMPAGNATO DALLA TERRIBILE ESPERIENZA DI CUI E` STATO VITTIMA...
ANCHE SE SI FOSSE MACCHIATO DI POCHISSIMI E ISOLATI EPISODI DI VIOLENZA...
PENSA...
**PERCHE`** ORA STO FINGENDO DI VIVERE COME SE NON FOSSE ACCADUTO, BENCHE` IL MIO PIU` GRANDE DESIDERIO SIA QUELLO DI VENDICARMI?
**PERCHE`** E` CAPITATO PROPRIO A ME?
...HANNO FATTO SPROFONDARE TSUDA ALL'INFERNO...
QUESTO PENSA CHI E` STATO AGGREDITO... RISENTIMENTO, RABBIA, PAURA... DECINE DI SENTIMENTI REPRESSI...

HO CAPITO...
SÌ...
NESSUN ESSERE UMANO...
...È IN GRADO DI COMPRENDERE LA GRAVITÀ DEL PECCATO...

LI COLPISCO CON IL MIO SONAGLIO PENTAFORCATO DI RAME NERO, E LO FACCIO CON UNA FORZA PARI ALLA GRAVITÀ DEI PECCATI CHE HANNO COMMESSO...
ALLO SCOPO DI EVITARE CHE COMMETTANO PECCATI COSÌ GRAVI DA PRECIPITARE ALL'INFERNO SENZA NEMMENO ACCORGERSENE...
È PER FAR SÌ CHE LE PERSONE COME TSUDA...
...POSSANO ACCORGERSI IN ANTICIPO DI QUESTO, CHE SONO VENUTO QUI.
AH...
PER ME, PICCHIARE CON QUESTO EQUIVALE A **PERSUADERE**...
...PROPRIO COME TI HO RACCONTATO IERI.

SCUSA, MA...
ECCO... CIOÈ...
...NON POTRESTI FARLO MAGARI **DOPO** AVER PARLATO CON LORO...?
SAI...
NON È POSSIBILE.
AH... UGH...
INSOMMA... VOGLIO DIRE... ANCHE **PATTUMAN**, L'EROE DEI CARTONI, CERCA DI PERSUADERE I CATTIVI A SMETTERE DI FARE DEL MALE, PRIMA DI COMBATTERE...
USA LA SUA TECNICA SEGRETA, LA **PATERNALE DI PATTUMAN**, CHE CONSISTE NEL PARLARE A QUATTR'OCCHI CON LORO PER TRE GIORNI E TRE NOTTI...
...E IN QUESTO MODO SCIOGLIE IL DURO CHE SI TROVA NEL LORO CUORE...
NON È POSSIBILE.
IO NON HO TUTTA QUESTA PAZIENZA.
POSSO SOLO CONTINUARE A **PICCHIARE**...

QUESTO È IL MIO MODO DI FARE.
...FINCHE' LE OSSA DEL CRANIO NON SI SPACCANO FACENDOLI IMPAZZIRE...
LI PICCHIO RIPETUTAMENTE...
...
AH...

SQUIT
SQUIT
GIÀ...
GRAZIE, AMICO MIO, MA ME NE SONO ACCORTO... KOTONO È USCITA IN SILENZIO DALLA MIA CAMERA...
...
L'HO IMPAURITA...
MA...
...PURTROPPO IO NON SONO COME PATTUMAN...
NON SONO UN SANTO BODHISATTVA... IO SONO UN **MYOO**...
SQUIT
...E RIESCO A SALVARE LA GENTE SOLO ATTRAVERSO LA **RABBIA**...

IO...
...LASCERÒ QUESTA CASA DOMANI STESSO...
SQUIT SQUIT
NO, PICCOLO AMICO... DEVO ANDARE... ORA KOTONO MI DETESTA...
TOC TOC
...PERCHÈ NON POSSO ESSERE COME IL SUO PATTUMAN...
MI DISPIACE PER LEI...
...

QUESTA E` LA GELATINA DI ALGHE MARINE CHE TI AVEVO PROMESSO!
ECCOMI QUA!
WOBBLE
CHAK
UH?!

LA SUA CARATTERISTICA PRINCIPALE, E PERCIÒ LA GRANDE INNOVAZIONE CHE IO HO APPORTATO ALLA TRADIZIONE CULINARIA DELLE GELATINE, È CHE CONTIENE ALGHE TAGLIATE A LISTARELLE SOTTILI!
HAH
COSA?
M-MA...
K-KOTONO...
CHE COS'HAI? PERCHÉ HAI QUELLA FACCIA, AITEN?
E-ECCO...
P-PERCHÉ...?
COME SAREBBE A DIRE? POCO FA NON AVEVAMO DECISO DI MANGIARLA INSIEME?
S-SÌ... HAI RAGIONE, MA...
CLAP
HO PENSATO A UNA COSA!
POSSO DIRTELA?
TU DICI CHE LA TUA MISSIONE CONSISTE NEL TROVARE PERSONE CATTIVE...
...E NEL PICCHIARLE PER FARLE TORNARE SULLA RETTA VIA IL PRIMA POSSIBILE, GIUSTO?

ALLORA BASTERÀ CHE **TI ANTICIPI** IO!

SU, DAI! SE NON MANGI SUBITO LA TUA GELATINA, SI SCIOGLIERÀ! SONO MOLTO DELICATE, COSA CREDI?
SÌ... CERTO...
LO SAPEVO!
S-SÌ...
BE'...

AITEN MYOO - CONTINUA

NOVITA'
FILMS
CD AUDIO CD VIDEO
ORIGINALI
Casa del
DAL 1970
Fumetto
Via Gino NAIS, Dal n°19 al n°29 - ROMA
00136 TEL.06/39749003 FAX06/39749004
(Metro A Musei Vaticani, zona S.PIETRO-pl. degli EROI)
FANTASIA
Dal 1989
Distribuisce
STAR COMICS
e tutti gli
altri editori
TESSERE
SCONTO
FUMETTOMAT
SPEDIZIONI
SPESE
GRATUITE
GADGETS

KAMIKAZE
di Satoshi Shiki

A-06ab

UN...
DRAGO...?!

SEI CRUDELE,
ISHIGAMI...

ISHIGAMI...

CRUDELE...

DICEVI CHE NON MI AVRESTI MAI LASCIATO IN MANO LORO...

SEI TU, MISAO?!

UH?!

SEI CRUDELE...

QUI... E` TUTTO BUIO...

COS...?! MA TU...

ABBIAMO VINTO NOI, ISHIGAMI! SIAMO ENTRATI IN POSSESSO DI MISAO MIKO-GAMI!

TU SEI...

...HIGA!

PRENDE-
RÒ IL SUO
SANGUE!

GUAR-
DA LÀ...
EHI!
WR O O O O O O

!

AH, VEDO CHE TI SEI SVEGLIATO...
BAU BAU
E DAI! SMETTILA, LANCELOT!

...D-DOVE CI TROVIAMO...?

THUMF
SÌ... GRAZIE...
PUOI CONTINUARE A DORMIRE, SE VUOI.
ABBIAMO APPENA PASSATO NIRASAKI. PER ARRIVARE AL TUO PAESE NATALE, CI VORRÀ ANCORA UN PO' DI TEMPO.

KAMIKAZE di Satoshi Shiki

RITORNO AL PAESE NATIO

11:27 PM - MONTI DELLA PROVINCIA DI NAGANO

UH ?
PSSS

QUANTO MANCA, ISHIGAMI?

QUANTO MANCA PER ARRIVARCI?
WROOOO
ALLORA?!

DEVI FAR RITEMPRARE LA SPADA A TUO NONNO IL PRIMA POSSIBILE, NON E' COSÌ?
E' DA ORE CHE RIPETI SEMPRE LA STESSA FRASE! QUANT'E'? POCHISSIMO?!

MANCA... POCO.

DEVI ANDARE A SALVARE MISAO IL PIU' PRESTO POSSIBILE!

CLICK

MA SEI SCEMO?!
A PIEDI?!

A PIEDI.
COS...?

EHI, KAMUI
COME HAI FATTO AD ARRIVARE FINO A TOKYO DA QUI?!
KA-MU?

E` APPENA PASSATA LA MEZZANOTTE. FINALMENTE STIAMO ARRIVANDO AL VILLAGGIO IN CUI ISHIGAMI E` NATO E CRESCIUTO.

IL NOSTRO OBIETTIVO E` INCONTRARE SUO NONNO, PER FAR RITEMPRARE LA SPADA.

WROOO

A PIEDI... CHE ROBA...

ABBIAMO CON NOI ANCHE UNA RAGAZZINA CHIAMATA **BENIGUMA**, CHE DICE DI NON AVERE ALCUN POSTO DOVE ANDARE...

DUE GIORNI...

RRRUMBLE

NON CI POSSO CREDE-RE!

MA COSA SIGNIFICA QUESTO?! NON SONO RIUSCITI A RIMUOVERE LA BOM-BA?!

...ANCHE PERCHE` LA ZONA ERA CIRCONDATA DA DECINE DI MILITARI DEL CORPO D'AU-TODIFESA...

QUI C'E` QUALCOSA CHE NON VA!

CREAK

MIO DIO!
RATTLE

DOVE SEI, MISAO?!
SPERO CHE SIA SANA E SALVA...
UN CANE...?
QUI NELLA SCUOLA...?
COS...?!

NON E` GIUSTO...
SONO STATA SCONFITTA DA ISHIGAMI...

ISHIGAMI?!

TU HAI APPENA DETTO IL NOME DI ISHIGAMI?! LO CONOSCI?!
ORMAI... NON POSSO PIU` TORNARE...
SONO STATA ABBANDONATA...
DOV'E` MISAO?! PARLA!
CONOSCI MISAO MIKOGAMI?!
UHNN

HO TROVATO...

GULP

...UNA PERSONA CHE CONOSCE ISHIGAMI...

RIGUARDO ALLA RIMOZIONE DELLA BOMBA IN UN LICEO PRIVATO A TOKYO...

...SECONDO FONTI BEN INFORMATE, POTREBBE ESSERSI TRATTATO DI UN ATTO TERRORISTICO...

E' STATA COLPA MIA...
HO CONSIGLIATO A MISAO DI TORNARE A SCUOLA SENZA PORSI ALCUN PROBLEMA... E ORA...

THUMP
OH, NO!
A QUEST'ORA NON DOVREBBE ESSERCI NESSUNO IN QUESTA CHIESA...

ZZZ

UH?

NON SARANNO MICA I TIPI DI CUI PARLAVA MISAO...?

SCUSA... PER CASO TU...
HANF
HANF
CO-SA?!
GASP

WHUMP
AAH!
THUMP
...SEI KAMURO ISHIGAMI?
...C-CHI SEI... TU...?!
HANF
PERCHE` CONOSCI... IL MIO NOME...?!
HANF
!
LEI MI HA RACCONTA-TO TUTTO...
S-STA' TRANQUIL-LO... IO SONO UNA SPECIE DI PARENTE DI MISAO MI-KOGAMI...
...PA-RENTE DI MISAO...?

GULP

PERCHE` QUELLA BAMBINA SI TROVA QUI?
DICE DI NON AVER PIU` ALCUN POSTO DOVE TORNARE, DOPO CHE E` STATA SCONFITTA DA TE... COME POTREI MAI ABBANDONARLA DA SOLA?
PERCHE`?
COME SAREBBE A DIRE PERCHE`?!

...

ORA BASTA. HO L'IMPRESSIONE CHE SIA INUTILE DISCUTERE CON TE.

DUN-
QUE...

FARÀ COME LE PARE.
NON HO BISOGNO DI COMBATTERE CON UNA CHE È STATA AB-BANDONATA.

AH...
CHE NON TI SALTI IN MENTE DI METTERTI A COMBATTE-RE QUI!

E POI...
...E CHE FINE HA FATTO MISAO!
VORREI CHE MI SPIEGASSI COS'È SUC-CESSO...

NOI SIAMO...
...D'AC-CORDO.

...VOGLIO SAPERE **ESATTA-MENTE** CHI SIETE VOI!

OK, INIZIA PURE!
STW-90
CLICK

AH!
ASPETTA UN MO-MENTO!

NEI TEMPI ANTICHI... IL MONDO GODEVA DI ORDINE E ARMONIA GRAZIE ALLA FILOSOFIA DELLA NATURA CHIAMATA **AMANARINOMICHI**, OVVERO **LA VIA DEL CIELO E DELLA DIVINITÀ**. IN POCHE PAROLE, IL MONDO, O MEGLIO, L'UNIVERSO INTERO, ERA COMPOSTO DA CINQUE ELEMENTI... **UTSUHO** IL CIELO, **HANI** LA TERRA, **KAZE** IL VENTO, **HÔ** IL FUOCO E **MIZU** L'ACQUA.

SECONDO LA CONCEZIONE DEL MONDO DI AMANARINOMICHI, ANCHE GLI ESSERI UMANI, GLI ANIMALI E I VEGETALI FACEVANO PARTE DI TUTTO QUESTO, E PERTANTO ANDAVANO TUTTI CONSIDERATI ALLO STESSO MODO.

ORIGINARIAMENTE ESISTEVA **UNA SOLA RAZZA** DI ESSERI UMANI, I DISCENDENTI LEGITTIMI DELLA DIVINITÀ DEL CIELO. SI CHIAMAVANO **HANIBITO**, OVVERO **GLI UOMINI DELLA TERRA**. IN SEGUITO, A CAUSA DELLE INNUMEREVOLI CATASTROFI NATURALI CHE HANNO MODIFICATO RADICALMENTE IL NOSTRO PIANETA NEL CORSO DEI MILLENNI, GLI HANIBITO SI SPARPAGLIARONO IN OGNI ANGOLO DEL MONDO.
L'ISOLAMENTO, LE CONDIZIONI AMBIENTALI, IL CLIMA E INFINITI ALTRI FATTORI INFLUENZARONO IN MANIERA DIVERSA L'EVOLUZIONE DI OGNI SINGOLO GRUPPO.
FU COSÌ CHE, CINQUEMILA ANNI FA, SI FORMARONO **CINQUE TRIBÙ**. SI TRATTAVA DEI **KEGAINOTAMI**, CHE RISPETTANDO RIGOROSAMENTE LA FILOSOFIA AMANARINOMICHI DIEDERO ORIGINE A UN MONDO IDEALE, VIVENDO IN SINTONIA CON LA NATURA GOVERNATI UNICAMENTE DALL'ARMONIA E DALL'UGUAGLIANZA.

OGNI TRIBÙ DI KEGAINOTAMI ERA DOTATA DI PARTICOLARI CAPACITÀ LEGATE A UNO DEI CINQUE ELEMENTI BASE DI AMANARINOMICHI...
GLI **HANIBITO** AVEVANO LA FORZA DELLA TERRA...
I **MIZUBITO** LA FORZA DELL'ACQUA...
GLI **HOBITO** LA FORZA DEL FUOCO...
I **KAZEBITO** LA FORZA DEL VENTO...
GLI **UTSUHOBITO** LA FORZA DEL CIELO...
CON IL PROGRESSIVO SVILUPPO DELLA CIVILTÀ, PERÒ, I KEGAINOTAMI SI ALLONTANARONO DAGLI INSEGNAMENTI DI AMANARINOMICHI, PERDENDO IL LORO SPIRITO DI COESISTENZA CON LA NATURA. DI CONSEGUENZA ANCHE LE LORO CAPACITÀ SI **INDEBOLIRONO** GRADUALMENTE...
IN ALTRE PAROLE, I KEGAINOTAMI DIVENTARONO I SEMPLICI **ESSERI UMANI** CHE POPOLANO OGGI IL NOSTRO MONDO...

POI, MILLE ANNI FA, ACCADDE QUALCOSA... QUALCOSA CHE ELUDEVA LE LEGGI DI AMANARI-NOMICHI FECE LA SUA APPARIZIONE SOTTO FORMA DI CREATURE DI NATURA ERETICA...
SI TRATTAVA DI ESSERI DEMONIACI CHE NON AVEVANO NULLA A CHE FARE COI CINQUE ELEMENTI, E L'UNICA COSA CHE ANELAVANO ERA LA DISTRUZIONE, OPPONENDOSI ALL'ORDINE E ALL'ARMONIA CHE FINO A QUEL MOMENTO AVEVANO GOVERNATO IL MONDO. ERANO QUELLE CHE CON TIMORE VENIVANO CHIAMATE LE OTTANTOTTO BELVE...

DOPO LA LORO APPARIZIONE SULLA TERRA, LE OTTANTOTTO BELVE SI DEDICARONO ALLE PEGGIORI EFFERATEZZE MAI UDITE, OPERANDO **MASSACRI E STERMINI**, PORTANDO IL **CAOS**. AVENDO GIÀ PERSO LE PROPRIE CAPACITÀ DI KEGAINOTAMI, GLI UOMINI SI RIDUSSERO **SULL'ORLO DELL'ESTINZIONE**, ANCHE SE PROVARONO DISPERATAMENTE A OPPORRE UN'ESILE RESISTENZA...
FU ALLORA CHE **CINQUE GUERRIERI** APPARVERO INASPETTATAMENTE A SBARRARE IL PASSO ALLE OTTANTOTTO BELVE...
RICORRENDO ALLE LORO STRAORDINARIE CAPACITÀ, I CINQUE CACCIARONO LE OTTANTOTTO BELVE IN **UN'ALTRA DIMENSIONE**, SUL CUI INGRESSO POSERO DEI **SIGILLI** PER IMPEDIRNE IL RITORNO...

QUEI CINQUE GUERRIERI ERANO DISCENDENTI IN LINEA DI SANGUE DIRETTA DEI KEGAINOTAMI DOTATI DEL POTERE DEGLI ELEMENTI... QUEI CINQUE ERANO I **MATSUROWANU KEGAINOTAMI**...

QUANDO LE OTTANTOTTO BELVE SI RESERO CONTO CHE GLI ESITI DELLA BATTAGLIA STAVANO VOLGENDO A LORO SFAVORE, IDEARONO UN **PIANO** CHE AVREBBE PERMESSO LORO DI **TORNARE** A PORTARE DISTRUZIONE NEL MONDO.
PRIMA DI ESSERE RINCHIUSE NELL'ALTRA DIMENSIONE, RIUSCIRONO A MANIPOLARE GLI **UTSUHOBITO, HOBITO** E **KAZEBITO**, GLI UOMINI DEL CIELO, DEL FUOCO E DEL VENTO. DOPO MILLE ANNI, QUANDO L'AURA SPIRITUALE CHE AVVOLGE IL GLOBO TERRESTRE AVREBBE RAGGIUNTO IL CULMINE DELL'INTENSITÀ NEGATIVA, GLI STESSI **DISCENDENTI** DI QUEI TRE KEGAINOTAMI AVREBBERO PRESO AD AGIRE NELL'INTENTO DI **FAR RISORGERE LE OTTANTOTTO BELVE.**

PER QUESTO MOTIVO, QUANDO ARRIVÒ IL MOMENTO, GLI UOMINI DEL CIELO, DEL FUOCO E DEL VENTO SI TRASFORMARONO IN **FEDELI SERVI** DELLE OTTANTOTTO BELVE, SEPARANDOSI DAI KEGAINOTAMI, LORO STESSA STIRPE, E DIVENTANDO **MORTALI NEMICI** DEGLI UOMINI DELLA TERRA E DELL'ACQUA. L'INGRESSO PER LA DIMENSIONE IN CUI FURONO CACCIATE LE OTTANTOTTO BELVE È SIGILLATO DA POTENTISSIME ONDE SPIRITUALI EMESSE DA CINQUE PUNTI DIVERSI.
QUESTI PUNTI SONO LE SEDI PRINCIPALI DEI MATSUROWANU KEGAINOTAMI, E SU OGNUNO DI ESSI È POSIZIONATO UN **TORII***, LA FONTE STESSA DELLE ONDE SPIRITUALI... LE CINQUE TRIBÙ KEGAINOTAMI CONTINUANO OGGI A VIVERE INTORNO AI RISPETTIVI TORII, PER EVITARE CHE QUESTI POSSANO ESSERE DISTRUTTI DA CALAMITÀ NATURALI O DALLA VOLONTÀ DELL'UOMO.
* PORTALE ISOLATO ATTRAVERSO IL QUALE SI ACCEDE A UN SANTUARIO. KB

SE TUTTI E CINQUE I TORII VENISSERO DISTRUTTI, LE OTTANTOTTO BELVE AVREBBERO LA VIA LIBERA PER TORNARE SULLA TERRA. MA, ESSENDO COSTRUITI CON LE OSSA DI CINQUE BELVE, I TORII SONO COSÌ RESISTENTI CHE NESSUN ATTACCO FISICO PUÒ SORTIRE ALCUN EFFETTO CONTRO DI LORO. L'UNICO MODO PER DISTRUGGERLI È COSPARGERLI DEL SANGUE FRESCO DEGLI STESSI MATSUROWANU KEGAINOTAMI CHE LI PROTEGGONO. SI TRATTA DEL SANGUE DEI MORTALI NEMICI DI SEMPRE DELLE OTTANTOTTO BELVE, ED È PER QUESTO CHE È CAPACE DI SCIOGLIERE LE LORO OSSA...
LE TRE TRIBÙ DEI KEGAINOTAMI DI FUOCO, CIELO E VENTO HANNO PRESO DI MIRA QUELLE DI TERRA E ACQUA PROPRIO PER SCOPRIRE DOVE SONO I LORO TORII... E, NATURALMENTE, ANCHE PER OTTENERE IL LORO SANGUE DA VERSARCI SOPRA, UCCIDENDOLI...

PER QUANTO RIGUARDA ME...

...SONO L'**UOMO DELLA TERRA**, NATO PER PROTEGGERE LA **DAMA DELL'ACQUA** MISAO MIKOGAMI, OLTRE CHE PER IMPEDIRE LA RESURREZIONE DELLE OTTANTOTTO BELVE...

FIUUUU

BE'?

CHE FAI LÌ IMPALATO? DEVI ANDARE SUBITO DA TUO NONNO...
TSK

GRRRLLL
BAU BAU BAU

UGH...
RATTLE
...S-SIGNORINO...

FRUSH
SUKEKIYO! COSA TI E` SUCCESSO?!
SIGNORINO?

BRAVO... VA' AVANTI COSI`...
UN PO' PIU` A DESTRA...

DOVE SONO GLI ALTRI DEL VILLAGGIO? DOV'E` DAIDARA?!

S-SONO FUGGITI...
COUGH
QUI... ORMAI... NON...

SWISH
THUD

BLONK
KRIIP
SKRATCH
WRAK
DUMP

PROPRIO COME IMMAGINAVAMO, ISHIGAMI! ERA LOGICO CHE SARESTI VENUTO QUI A RITEMPRARE LA TUA SPADA!
RUSH

PECCATO CHE TU SIA ARRIVATO UN PO' TARDI, CIUFFETTINO...

IL VILLAGGIO DELLA TRIBÙ DELLA TERRA È STATO GIÀ OCCUPATO DA NOI, I CINQUE UOMINI DI SHIRANAMI...

STASERA SI TROVA PRES-SO KAEDE...

LE HO POR-
TATO MISAO
MIKOGAMI.
SIGH
GRAZIE,
AIGUMA.
ENTRA
PURE.
KLINK
FINCHE` ISHIGAMI NON VERRA` A SAL-VARMI, NON MI RASSEGNERO` PER NESSUN MOTIVO AL MONDO...
GLI HO PRO-MESSO DI RESI-STERE...
DEVO TENER DURO...

KAMIKAZE - CONTINUA

AAA Amore cercasi (K100-A)

Sulle pagine di un manga ti ho conosciuto, e alle pagine di un manga mi riaffido! Ti prego, Amalia, facciamo pace! Io rivoglio la mia amica! Spero che troverai la forza di fare pace con una persona che, prima di tutto e sopra ogni altra cosa, ti vuole tanto bene! Ma tanto! La cosa più importante per me è fare pace con te! Farò il possibile e l'impossibile per fare pace con te! E se anche questo non funzionerà proverò altre strade! Se ho fatto un errore ero in buona fede! Cosa conta di più: un errore in buonafede o che ti voglio bene? Continuerò a cercare la mia amica Amalia finché non la ritroverò! Mille e più volte, quando ti sono stato vicino, ti ho detto: «non arrenderti mai! Rialzati più forte di prima!» Sono qui a dimostrare che ti voglio bene e che non sono solo parole. Il tuo Micchi!
Michele Martellino (slam_mik@katamail.com)

Come vi sembro nel ruolo di Maria De Filippi? Amalia, c'è posta per te! Allora, vuoi aprire la busta e ritrovare un caro amico (o qualcosa di più), o ignorare l'appello di Michele? La scelta spetta solo a te, anche perché sei l'unica a sapere cosa ti ha combinato quel mascalzone per farti tanto arrabbiare. Comunque vada, la posta del numero 100 non poteva iniziare in modo migliore...

AVM è rinsavita? (K100-B)

Salve ragazzi, voi non mi conoscete ancora, ma sono una vostra fanatica lettrice da quando iniziaste a pubblicare **Ranma 1/2** (I love Takahashi), e da allora ho molto aumentato il numero delle mie letture (se smetto di comprare fumetti fallite...), interessandomi anche alle 'stupiderie' commesse in campo di cartoon qui in Italia. Bene, stavo sfogliando "Il Venerdì", rivista che di sicuro conoscete, quando mi sono imbattuta in un articolo sui cartoni trasmessi di sera: la nostra amata e venerata (bleah!) Alessandra Valeri Manera scrive testualmente: «Oggi oltre alla classica programmazione 'per bambini', c'è una fascia dedicata ai teen-ager, penso a **South Park** o **Lupin**. Ed è cambiato il cartone animato pensato per i bambini piccoli. Gli adulti si sono resi conto che è cambiato il mercato quando sono arrivati i **Simpson**, che hanno segnato una piccola rivoluzione, una svolta. Oggi si pensa il cartoon anche per un altro pubblico che non sia solo quello dei bambini, e quindi, di conseguenza, può cambiare anche la collocazione oraria. L'interesse per i cartoni animati è cresciuto, e si è visto che ti permette di spaziare: è un prodotto potentissimo». Ma vi rendete conto di che significa? Ha preso una botta in testa? Ha la febbre? Ha avuto una folgorazione sulla via di Damasco? O molto più banalmente ha dovuto cedere agli interessi di mercato (la quarta che hai detto...)? Comunque sia, il mercato sta evidentemente cambiando, che lo faccia per ragioni di interesse è un po' squallido, ma se ci permette di vedere qualcosa di diverso dal cartone di **Sabrina Vita da Strega** ben venga! Un saluto a voi tutti appassionati di manga, un bacione ai tre Kappa boys e un abbraccio alla Kappa girl! **Paola**

Accidenti, mi sono perso proprio quel numero di "Repubblica"... Non è che me ne mandi una fotocopia (giusto per incorniciarla...)? L'ho già scritto in uno degli ultimi editoriali: stiamo crescendo di età e anche numericamente, stiamo iniziando a condizionare il mercato, e i responsabili dei palinsesti TV sono bravissimi a farsi condizionare dai condizionamenti del mercato. Non ci resta che insistere (non dimentichiamoci che le censure sono sempre in agguato...)!

La principessa plagiata (K100-C)

Stasera ho visto **Fantasia 2000**. L'avete visto? Mi è piaciuto molto, anche se la scarsa durata mi ha delusa parecchio. Io non sono un'antidisneyana. Mi sono sempre piaciuti i film della Disney. Dunque non ho pregiudizi di sorta. Ma quando ho visto l'ultima sequenza animata ho subito pensato che assomigliasse un po' troppo a 'qualcosa' di **Mononoke Hime**. Ho pensato questo, e non l'inverso, perché del film di Miyazaki ne sento parlare da almeno tre anni e non posso dire lo stesso del sequel di **Fantasia**. Ma non posso realmente sapere chi ha copiato chi, o chi si è ispirato a chi. Non posso sapere se c'è un motivo diverso e assolutamente legittimo per la straordinaria somiglianza, che ha notato persino mio padre (!), fra le due storie. Ma vorrei tanto conoscerlo, qualora esistesse. Vi prego: ditemi tutto quello che sapete a proposito di questa storia. Non voglio essere pubblicata, ma ho bisogno di sapere! Non posso vivere con questo micidiale interrogativo! **Tullia, Roma**

*Ho omesso il cognome, ma approfitto biecamente della tua lettera per commentare un fatto a dir poco scandaloso. Purtroppo i tempi di lavorazione dei nostri albi non ci permettono di arrivare freschi sulle notizie, ma cerchiamo di non lasciare comunque nulla di impunito. Ho avuto la fortuna di vedere **Fantasia 2000** sullo splendido schermo a 180° del Dome Imax di Parigi, ma nonostante le poltroncine reclinate ho rischiato un tonfo in platea... Non contenti di aver plagiato **Jungle Taitei** di Osamu Tezuka per **Il re leone**, la Disney approfitta di Miyazaki e del suo più recente capolavoro per un omaggio (come al solito) non dichiarato. L'ultimo episodio del film sembra davvero ricalcato da **La principessa Mononoke**! Assurdo, specialmente oggi che i film dello Studio Gibli sono distribuiti in Occidente proprio dalla Buena Vista! Tornando a **Fantasia 2000**, devo dire che mi ha piuttosto annoiato (tranne l'ottimo episodio sulla rapsodia di Gershwin), e nonostante la volontà di Disney ho trovato forzato l'inserimento del vecchio **Topolino aspirante stregone**...*

Shonen Ai della discordia (K100-C)

Leggendo vari angolini della posta mi è sembrato di capire che finalmente pubblicherete un manga yaoi. E' davvero così? Se sì, si potrebbe sapere di che titolo si tratta? Sinceramente spererei nel bellissimo **Kizuna**, se non sapessi che voi siete piuttosto restii a presentare titoli ancora in corso di pubblicazione (perché poi, non l'ho mai capito!). Qualche delucidazione? Dal canto mio, preferisco aspettare un paio d'anni per il nuovo numero di una testata, piuttosto che aspettare a tempo indeterminato che questa venga terminata in Giappone. Ci farete il favore di pubblicarla oppure no?! **Kairi**

*La Star è diventata improvvisamente dubbiosa a toccare certe tematiche sessuali, per cui ora è impossibile sbilanciarci. La questione è delicata, e se i Kappa boys vanno sempre dritti al bersaglio, questa volta potrebbero non avere l'appoggio della casa editrice. La carta bianca sta ingiallendo? Se la Star non ritenesse più opportuna o decorosa la pubblicazione di **Kizuna** (comunque in trattativa), vorrà dire che pubblicheremo questo shonen ai in libreria per Kappa Edizioni. Lo leggerai in primavera...*

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

Da questo mese apriamo a tutti i librai d'Italia la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il 5 di ogni mese la classifica relativa alle uscite del mese precedente (il 5 dicembre aspettiamo i dati di novembre, il 5 gennaio quelli di dicembre, e così via). Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico!
A rispondere all'appello questo mese è la fumetteria **Loriga Fumetti, P.zza Galilei 22/23, 09128 Cagliari (tel. 070/41140)**, che ringraziamo per la collaborazione.

SETTEMBRE 2000

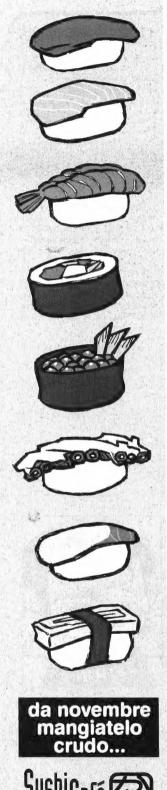
I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

CAGLIARI

1) Dash Kappei # 5
2) Dragon Ball Deluxe # 28
3) Maison Ikkoku # 23
4) Lamù # 43
5) Video Girl Ai # 8
6) Touch # 15
7) Akira # 12
8) Saint Seiya # 3
9) Nausicaä # 1
10) Berserk # 35

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

CAGLIARI

1) Dragon Ball GT Deluxe # 1
2) Dragon Ball GT Deluxe # 8
3) Dragon Ball Z Movie # 11
4) Dragon Ball Z Movie # 13
5) Evangelion # 0.9
6) Dragon Ball GT Deluxe # 2
7) I cieli di Escaflowne # 7
8) Dragon Ball Z Movie # 3
9) Nadesico # 1
10) Harlock Saga # 3

Pessimismo & sfiducia (K100-D)

Ehilà Massimiliano, saranno sei o sette anni che leggo di te e degli altri Kappa boys, ma non ti avevo mai scritto. E forse avrei fatto bene a non farlo, dato che non sono qui per farti domande sulle prossime uscite o per complimenti (che vi meritate tutti, dal primo all'ultimo), ma per parlare, dialogare, comunicare. So di non essere il ragazzo più bravo del mondo, né tantomeno il più perfetto (e chi vorrebbe esserlo?), eppure questo secchio di merda di mondo non mi vuole proprio tra i suoi. Per qualche strana alchimia mi sono ritrovato innamorato dei manga e delle sue storie, dei suoi personaggi e del loro mondo lineare e pulito, dove se c'è qualcosa che non funziona, prima o poi si metterà a posto. Ogni volta, per 128 pagine della mia vita, mi sembra di essere un altro, in un posto differente, su un pianeta più felice e meno complicato. Una bellissima sensazione. E' quando finiscono quelle 128 pagine che cominciano i problemi, che inizia ad azzannarti la Vita, a rivoltarsi l'Esistenza nello stomaco, insomma è quando alzo gli occhi da un albo che mi accorgo quanto sia disgustoso questo pianeta. Mi accorgo che la vita è più in bianco e nero della pagina di un fumetto, almeno la mia vita. Non fare quella faccia e non pensare: «Cazzo che paranoico», non sono affatto così sfatto con gli altri: ho molti amici, alcuni anche molto buoni, e con loro sono un camaleonte, faccio di tutto per non far vedere quanto sono amaro dentro, quanto sono sfiduciato, quanto è vasto il deserto che mi porto dentro. Rido, sorrido, scherzo, faccio un sacco di casino per non sentire l'anima che protesta, ma alla fine della giornata, nell'inquisitorio silenzio della mia camera, non posso che tornare a pensare che non incontrerò mai una ragazza bella e imprevedibile come Lamù, o un tipo fuori di testa come Gentaro Masuda. Perché questa è la realtà, un infame realtà, e quella non è che fantasia. Ho decine di interessi, scrivo, disegno, fotografo, mi invento qualunque cosa per trovare un filo, un senso a questi ventun'anni che mi opprimono e mi divorano, ma poco mi tiene assieme: l'amicizia, qualche sogno, i manga. Senza queste piccole (o grandi?) cose sarei sperduto, ancora di più di come lo sono adesso. Naturalmente non ho una ragazza che mi ami, che mi parli, nessuna che mi consoli nei momenti negativi, ma non me ne preoccupo più ormai... E' incredibile come l'abitudine ti possa convincere che sia naturale mangiare merda. Una famiglia che non mi comprende, un paese che non mi stimola, un futuro traballante (studio all'Università, ma non mi pare di stare imparando un mestiere): cose che ti rendono depresso. L'ottimismo in certi casi è da ingenui. La mano maggiore me la danno i sogni e quindi i fumetti, ma so che si tratta di una semplice illusione. Crescerò e dimenticherò. Non mi importa che questa mail venga pubblicata, Massimiliano, non penso nemmeno che ci sia qualcosa da pubblicare in quello che ho scritto: se ti va fallo, ma ti prego solo di non rivelare il mio indirizzo e-mail (non sono qui per mendicare spalle su cui piangere, ma solo per parlarti con sincerità e schiettezza, ricordi?). Nella mia bastardaggine non mi sono nemmeno presentato, così ho fatto la figura del fighetto anonimo. Ciao, sono Marko. Dato che non ti scriverò mai più, siccome finalmente ti ho 'parlato' e mi sono sfogato, questo non può che essere un addio.

P.S. Ti ringrazio per il tempo che mi hai concesso, tra tutte le persone che conosco ho scelto te per rivelarmi. «Non ti sembra di essere un codardo?», dirai. Sì, ma ormai è un po' tardi per pensare a queste cose. Vi ringrazio per i bei momenti che mi regalate. Penso che dovreste essere abbastanza orgogliosi di voi.

P.P.S. Nel caso decidiate di pubblicare la mia mail, chiunque abbia voglia può rintracciarmi al **m10191@yahoo.it** (ma niente spalle su cui piangere: voglio che mi raccontiate qualcosa di bello e che si possano fare due chiacchiere su cinemalibrimusicafumettiartesognietc...

Sono contento che tu abbia cambiato idea nell'arco di poche righe. Tanti amici potranno scriverti via e-mail, conoscere probabilmente un Marko diverso da quello che appare agli altri. Più vero, forse. Il fatto che tu mi abbia scelto come amico è un grande privilegio, e spero che il tuo non sia un addio, ma un semplice arrivederci. Ti risparmio stronzate sull'età: forse tra qualche anno ti sentirai più risolto, forse avrai altre insoddisfazioni. Il fatto di non sentirti a tuo agio in quello che ti circonda ti rende vivo, e sta a te inventarti la vita, e magari pure un lavoro. Anch'io sento il bisogno di ricominciare, ogni tanto. Questa volta rinasco come barman tuttofare al ***Sushi Café Kappa*** *(vienimi a trovare se passi da Bologna, in P.zza Malpighi 14). La prossima volta vedremo.* ***Lamù*** *è un bel fumetto, ma non credo che tu voglia davvero un'isterica aliena dalla scossa facile per ragazze. Per quanto all'occorrenza dolce, vulnerabile, sexy, simpatica... E se l'ottimismo è da ingenui, sono felice di esserlo. Non per niente sono anche un autore naif (inteso come 'mondo', ovviamente)!*

Ma guardassero le veline (K100-E)

Cari Kappa boys, sono una mangadipendente dall'epoca di **Ranma 1/2**, anche se in realtà sono cresciuta con la mia porzione quotidiana di cartoni giapponesi (e non per questo sono diventata una criminale). E' per questo che vi scrivo: per me coloro che fanno crociate contro i cartoni non li hanno mai visti! Prendiamo per esempio **Dragon Ball Z**: dov'è l'insegnamento negativo? Forse nel fatto che Goku perdona Freezer, lo guarisce e gli dà una seconda opportunità (lo scemo la spreca, ma sono fatti suoi!)? Tanti film non insegnano forse che il 'buono' deve uccidere il nemico crivellandolo di colpi! Ken non ha mai ucciso i suoi grandi rivali (Raul e Caio), ci mostra che i cattivi sono diventati tali per motivi precisi, e forse se capiti potrebbero essere aiutati (Juda): proprio un cattivo insegnamento! E che dire di **Wedding Peach** trasmessa alle 2 di notte? Forse il suo costume è troppo osceno per bambini che possono invece vedere i ridotti costumi delle vallette delle trasmissioni all'ora di cena?! Bah... Forse sono l'unica a notare queste incongruenze, perché altrimenti nessuno darebbe ascolto ai critici dei manga. Finito il noioso sfogo vi faccio i miei complimenti per i manga che pubblicate, soprattutto per **Kamikaze** e **Exaxxion** (un po' lento, ma capisco i vostri problemi). L'unico neo è **Office Rei**: preferirei che anche Yuta mostrasse un po' di più il suo corpo, come le sue compagne. Baci. Ecco il mio indirizzo e-mail per chi volesse scrivermi: **ebiftin@tin.it**. **Iftin '80**

Ogni tanto è bene ribadire certi concetti, anche perché non passano mai di moda. Per quanto riguarda i manga di ***Kappa Magazine****, invece, avrai piacevoli sorprese (anche se non è in programma nessuno strip integrale di Yuta). La nostra rivista ammiraglia passerà a 256 pagine mensili (un "PLUS" tutti i mesi, quindi) e leggeremo tanti episodi in più (oltre a tante novità)!*

Massimiliano De Giovanni